01/2000 Ausgabe 32 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLO

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meisto[illegible]te Ni[illegible]azin

Limitierte Ausgabe – Version 3

MIT 4 POKÉMON-STARKARTEN

Krabby, Voltobal, Owei und Tragosso

Klasse: 14 N64-Hits im Test

RESIDENT EVIL 64 SUPER SMASH BROS.

Exklusiv: WWF-Star *The Rock* spielt

WWF WRESTLEMANIA

Besser als WWF Attitude und WCW Mayhem

Mit Riesenposter!

Komplettlösung auf dem Megaposter!

ALLE 150 POKÉMON ENTHÜLLT!

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Spieleberater

17 Seiten Tipps & Tricks zu: Jet Force Gemini, Shadowman u. v. a.

Game Boy

Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Frohes Fest!

Pünktlich zum Weihnachtsfest liefern wir euch die umfangreichste N-Zone aller Seiten: Satte 92 Seiten Inhalt, 18 tolle Pokémon-Aufkleber und ein Pokémon-Komplettlösungsposter für gerade einmal DM 3,90 sollten auch Besitzer eines schmalen Geldbeutels in Feststimmung versetzen. Darüber hinaus können wir euch ab sofort mit exklusiven Reportagen, News, Vorabtests und Interviews aus den USA versorgen, die wir unseren amerikanischen COMPUTEC-Kollegen zu verdanken haben, die in den USA Ende Oktober mit „incite Videogaming" das auflagenstärkste Konsolenmagazin aller Zeiten einführten. Erste Resultate dieser Kooperation sind die Tests zu WWF Wrestlemania 2000, NBA Courtside 2 und Tony Hawk's Skateboarding, für die wir Top-Stars wie The Rock, Kobe Bryant oder Tony Hawk an die Controller locken konnten. Abschließend möchte ich mich noch bei allen Pokémon-Kennern bedanken, die uns auf Fehler in der Komplettlösung im Pokémon-Sonderheft hingewiesen haben. Als Wiedergutmachung haben wir die korrekte Komplettlösung diesmal auf dem Poster untergebracht und zusätzlich 18 tolle Pokémon-Aufkleber auf dem Umschlag angebracht. Abschließend bleibt mir nur noch, euch ein frohes Fest, einen guten Rutsch und viel Glück und Gesundheit für das kommende Jahr zu wünschen.

Hans Ippisch
Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, 18 Pokémon-Aufklebern und 4 Starkarten!

INHALT

SERIE
Pokémon-Zone ..... Alles, was man über Pokémon wissen muss! .8

ANGESPIELT
F-1 Racing Championship ..... Der neueste Formel-1-Renner 12
Tony Hawk´s Skateboarding ..... Die N64-Version enthüllt 10
Paperboy 64 ..... Die fertige Version im Vorabtest 14

TESTS
Armorines ..... Acclaim in Action 40
Bangaioh ..... Schwaches Shoot 'em Up 60
Earthworm Jim 3D ..... Endlich: Der Kultwurm auf dem N64 54
NBA Courtside 2 ..... Exklusiv: Kobe Bryant im Interview 52
NBA Showtime ..... Der Hit aus Amerika 60
Roadsters Trophy ..... Die Lamborghini-Fortsetzung 60
Ready2Rumble ..... Besser als Box Champions? 58
Resident Evil 64 ..... Das Kultspiel im Test! 56
South Park: Chef´s Luv Shack ..... Das Quiz der TV-Stars 60
Supercross 2000 ..... EA im Schlamm 59
Super Smash Bros. ..... Pikachu auch auf dem N64! 36
Toy Story II ..... Das Spiel zum Film im Test 38
WCW Mayhem ..... EA steigt in den Ring 34
WWF Wrestlemania 2000 ..... The Rock am Controller 28

KOMPLETTLÖSUNGEN
Jet Force Gemini ..... Hilfe für die Action-Profis 66
ShadowMan ..... Raus aus dem Schatten! 76

POSTER
Pokémon-Komplettlösung 43-51

SAMMELKARTEN
Magnetilo/ Sleima/Krabby/Rihorn 91/92
Porenta/ Muschas/Voltobal/Tangela 91/92
Dodu/ Nebulak/Owei/Kangama 91/92
Jurbo/ Traumato/Targosso/Goldini 91/92

SPIELENEWS
Castlevania 2 5
Harvest Moon 64 6
Namco Museum 64 6
Ogre Battle 64 4
PGA European Tour 5
StarCraft 64 6
WWF Wrestlemania 2000 6

NEWS
Aus Japan 4
Aus USA 6
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7
Kurz & Knapp 7
64DD-Verschiebung 4
Japan. Verkaufszahlen 7

SPIELELEXIKON
Über 250 Spiele auf vier Seiten 18

T&T: CHEATS & CODES
Banjo-Kazooie 64
Clayfighter 63 1/3 64
Gauntlet Legends 64
Supercross 2000 64

LESERTIPS
Hot Wheels 88
Paperboy 64 88

RUBRIKEN
Chart-Attack 26
Impressum 89
Kleinanzeigen 86
Leserbriefe 62
Vorschau 90

WWF Wrestlemania 28

Niemand geringerer als WWF-Megastar The Rock testete für uns das neueste Wrestling-Spiel von THQ. Was er und seine Kollegen von WWF Wrestlemania 2000 auf dem Nintendo 64 halten, verraten wir exklusiv ab Seite 28.

Armorines 40

Hitgarant Acclaim liefert mit Armorines: Project S.W.A.R.M. den nächsten Megakracher für euer Nintendo 64. Wir haben für euch als erstes Magazin einen umfangreichen Test des Action-Shooters in dieser Ausgabe parat!

Super Smash Bros. 36

Endlich dürfen sich die bekanntesten Nintendo-Stars auch auf dem deutschen N64 zum knuffigen Schlagabtausch verabreden. Wieso die Prügelei mit Mario, Link, Pikachu, Yoshi und vielen anderen Nintendo-Helden eine Menge Spaß macht, verraten wir im Test!

Das Pokémon-Fieber grassiert im Land der aufgehenden Sonne und zieht unter den Fans von Pikachu und Co. immer weitere Kreise. Als letzten Coup veröffentlichte Nintendo jetzt gleich drei Titel für den Game Boy Color auf einmal, und zwar die Pocket Monster Gold- und Silberedition sowie, als besonderen Leckerbissen, das Pikachu Pedometer in Farbe. Verbesserte Grafik, viele neue Szenen und sogar Gastauftritte anderer Pokémon machen das neue Pedometer zum äußerst begehrten Kleinod unter den japanischen Fans. Außerdem lässt sich die beim Spaziergang angesammelte Pedometer-Energie per Infrarot-Link mit anderen Pedometern tauschen und auch eine Link-Verbindung mit Pokémon Gold und Silber zum Energieaustausch ist möglich. Das Pikachu Pedometer Color kostet den japanischen Fan 3.000 Yen (ca. 57 Mark).

Verspätet ins Netz

Das in Japan mit Spannung erwartete Zusatzlaufwerk Nintendo 64DD befindet sich offenbar immer noch in der heißen Phase der Entwicklung. Titel wie Mario Artist (ein innovatives Mal- und Animationsprogramm) oder das F-Zero Expansionkit, mit dem man selbst Strecken entwerfen und abspeichern kann, wurden seit Jahren angekündigt, die dauernde Verschiebung des 64DD lässt die Fans aber weiter ungeduldig warten. Mit dem Laufwerk soll es möglich sein, im Internet zu surfen, online gegeneinander anzutreten und Spielstände über das Netzwerk zu tauschen. Aber genau diese Internetfunktion birgt offenbar noch einige harte Nüsse für die Programmierer. Der 64DD-Netzwerk-Service Randnet, dessen Erscheinen bisher in Japan noch für diesen Dezember erwartet wurde, verschiebt sich weiter. Nun wird als vorläufiger Starttermin der Februar 2000 genannt. Ob es wenigstens diesmal dabei bleibt?

Immer noch wird fleißig gebastelt, um das mit Spannung erwartete Zusatzgerät netzwerktauglich zu machen.

Vergleichsweise Mario

Die jüngst von Nintendo veröffentlichten Verkaufszahlen hauseigener N64-Titel weisen im Vergleich zwischen dem japanischen und dem US-europäischen Markt wirklich deutliche Unterschiede auf. Während in Japan der Fun-Racer Mario Kart 64 bisher rund 2.060.000 Mal den Weg in asiatische Konsolen fand und damit die dortige Verkaufshitliste anführt, liegt in den USA und Europa Super Mario 64 mit rund 9.040.000 verkauften Modulen klar in Führung. Betrachtet man die jeweiligen Hitlisten insgesamt, springt sofort ins Auge, dass in Amerika und Europa pro Top-5-Titel bisher rund drei- bis fünfmal mehr Exemplare abgesetzt wurden als im eigentlichen Mutterland des Großkonzerns. Die Vorlieben der Video-Zocker auf beiden Seiten des Globus sind dabei aber gar nicht so verschieden, wie man vielleicht denkt. In Japan: Platz 1: Mario Kart 64, Platz 2: Super Mario 64, Platz 3: Super Smash Bros., Platz 4: Legend of Zelda: Ocarina ot Time, Platz 5: Pokemon Stadium. In den USA und Europa: Platz 1: Super Mario 64, Platz 2: Indizierter Shooter, Platz 3: Mario Kart 64, Platz 4: Legend of Zelda: Ocarina of Time, Platz 5: Diddy Kong Racing.

Super Mario 64 ist das zweitliebste Spiel der Japaner, in den USA und Europa liegt das Kerlchen dagegen klar auf Platz 1 der Verkaufscharts.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluss gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gut sortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen:
***Dezember:** Baku Bomberman 2, Mario Party 2, Top Gear Rally 2, Choro Q 64 II GP Racing, Chanbara Fighter, **Januar:** Virtual Pro-Wrestling 2*

Zelda: Gaiden

Neuigkeiten aus dem Fabelreich

Beim Handelsreisenden könnt ihr neue Gegenstände erwerben.

Einer der Bösewichte stiehlt sogar Links treuen Weggefährten.

Für alle Zelda-Fans haben wir neue Screenshots sowie einige neue Infos aufgetrieben. Das im kommenden Jahr erscheinende Rollenspiel wird im Wesentlichen auf das bewährte Gameplay des Vorgängers zurückgreifen. Das innovative neue Element wird dabei die Transformation in andere Charaktere mittels verschiedener Masken sein. Auch im zweiten Teil der Saga kommt dem Spielen von Musikstücken eine entscheidende Bedeutung zu. Diesmal beherrscht Link allerdings unterschiedliche Instrumente. Hat er beispielsweise die Schwimm-Fähigkeit erlangt, zupft er munter eine Wasser-Gitarre. Später gewinnt der mutige Held die Fähigkeit, wie ein Helikopter über unzugängliches Gebiet zu schweben. In diesem Zustand bläst er kräftig in ein Horn. Neben neuen Fantasiewelten mit allerlei finstren Gesellen erwarten euch in *Zelda: Gaiden* auch packende Rennabschnitte. Natürlich spielt auch der Zeitfaktor wieder eine große Rolle, daher kommt dem Uhrenturm in einer der Städte eine wichtige Bedeutung zu. Fans des tapferen Abenteurers dürfen sich also auf ein optisch geniales Spielerlebnis mit tollen neuen Features freuen. **(jq)**

Ogre Battle 64

Strategisches Rollenspiel vom Feinsten

Die Hexe hat garantiert heiße Infos für die Truppe parat.

Mit einer ausgefeilten Story und einem umfangreichen Gameplay voller Überraschungen will Atlus Software demnächst alle RPG-Fans an den Bildschirm locken. Dabei wird eine Mixtur aus bewährten Rollenspiel- und Strategie-Elementen geboten. Die Protagonisten bewegen sich durch isometrisch dargestellte Polygonlandschaften. Während des Kampfes solltet ihr eure Partie taktisch klug postieren, um die einzelnen Stärken eines Bogenschützen oder eines Drachens ausschöpfen zu können. Darüber hinaus sind kombinierte Attacken mehrerer gleichartiger Angreifer möglich. In den Wäldern erwarten euch über 30 verschiedene Monsterrassen, vom Drachen bis zum Höllenhund. Neben der Steuerung von bis zu 90 Charakteren besteht die Möglichkeit, insgesamt bis zu 200 Soldaten in die Schlachten zu schicken. **(jq)**

Im Kampfscreen stehen Abenteurern genretypische Waffen und Zauber zur Verfügung.

Castlevania – Legacy Of Darkness

Die Rückkehr der Vampirjäger

Der Nachfolger als Vorgänger – so lautet das Motto des neuen *Castlevania*-Spiels. *Legacy Of Darkness* spielt acht Jahre vor dem aktuellen Teil der Vampirjäger-Serie. Ihr beginnt das Spiel mit dem Wolfsmenschen Cornell, der auf der Suche nach seiner Schwester ins Schloss von Graf Dracula kommt. Einige Levels werden euch daher bekannt vorkommen, aber ein Großteil ist komplett neu. Ebenfalls neu ist die Unterstützung des Expansion Paks, womit ihr eine höhere Grafikauflösung aktivieren könnt. Für Abwechslung sorgt Cornells Fähigkeit, sich in einen Werwolf zu verwandeln, was ihm gerade im Kampf sehr zugute kommt. Im Laufe des Spiels könnt ihr neben dem Jungen Henry, der mit Ritterhelm und Pistole ausgestattet innerhalb einer Woche sechs Kinder aufspüren muss, auch die beiden Spielfiguren aus dem Vorgänger freispielen. Um den Spielablauf angenehmer zu gestalten, haben die Entwickler diesmal mehr Speicherpunkte innerhalb der zahlreichen Levels verteilt. Die Grafik wirkte trotz höherer Auflösung nach wie vor ziemlich unspektakulär und blass, zudem sorgte die Expansion-Pak-Nutzung andererseits für leichte Ruckeleinlagen. Die Musik dagegen scheint ein Highlight zu werden und bietet zu unserer Freude ab und zu Zitate aus früheren *Castlevania*-Soundtracks. Die uns vorliegende Version war schon weitgehend fertig und bot bereits deutsche Texte. Ende Februar soll die PAL-Fassung hier zu Lande auf den Markt kommen. **(mp)**

Cornell kann die Gegner mit Energiegeschossen ausschalten.

Einige der Levels sind schon aus dem Vorgänger bekannt – das Schloss ist schließlich dasselbe!

Graf Dracula ist zurückgekehrt – im Intro seht ihr, wie der Vampirfürst zum „Leben" erwacht.

PGA European Tour

Golfen wie die Profis

Das im Jahre 2000 erscheinende Spiel um den kleinen weißen Ball bietet euch die Möglichkeit, mit einem von ungefähr 60 Spielern die satten Grüns und tiefen Bunker der bekanntesten europäischen Golfplätze zu bespielen. Dabei befinden sich sowohl legendäre Profis als auch aktuelle PGA-Größen in dem Line-Up. Schöne Effekte wie Wasserspiegelungen sollen zusammen mit realistisch animierten Golfern und einem fachmännischen Kommentar für eine stimmige Atmosphäre auf den Kursen sorgen. Besonders die Partien mit vier menschlichen Kontrahenten dürften für ein gelungenes Golfvergnügen sorgen. **(jq)**

Wer bei diesem Loch den Abschlag verzieht, landet schnell im dichten Wald.

Rund um das Fest der Liebe und der Geschenke stellen euch die Hersteller mal wieder vor die Qual der Wahl. Im Testteil findet ihr einige Hochkaräter, wobei besonders Mario Golf tollen Golfspaß für unterwegs bietet.

Außerdem stellen wir euch das rasante Star Wars: Episode I Racer vor, der euch vielleicht schon vom „großen Bruder" N64 bekannt ist. Ob das Rennspiel Pokémon von der Chartsspitze verdrängen kann, wird sich zeigen!

Mario Golf

Neben Spielmodi wie einem Turnier-, einem Übungsspiel oder einem Match via Link-Kabel gegen einen menschlichen Konkurrenten besticht das Game vor allem durch einen Abenteuer-Modus mit RPG-Anleihen. Ihr könnt mit einem von insgesamt zehn Charakteren auf vier Kursen golfen, wobei einige Gesellen wie Wario erst freigespielt werden müssen. Neben dem genialen Gameplay sorgt der innovative Abenteuer-Modus für Langzeitmotivation pur. Hier gilt es, die Fähigkeiten eures Schützlings durch gute Leistungen auf den Grüns stetig zu verbessern.

Bei der Annäherung an die Fahne sollte man immer dem Wind im Auge behalten.

Grafik: 80% **Sound: 72%** **Gesamt: 90%**

Mickey's Racing Adventure

Mickey's Racing Adventure von Nintendo bietet euch eine witzige Mischung aus Adventure-Elementen und rasantem Rennspaß. Bevor ihr mit beliebten Comic-Figuren wie Mickey, Minnie, Daisy oder Goofy im Flitzer Platz nehmen könnt, sucht ihr Münzen. Mit der Bummelbahn geht es dann zur Rennstrecke. Auf den 20 Strecken (zu Land und zu Wasser) setzt ihr vorher gekaufte Extras ein, um die restlichen drei Konkurrenten zu überholen. Fans von Fun-Racern bekommen ein gelungenes Spiel mit Disney-Charakteren und witzigen Minispielen geboten.

Mit Hilfe von Extras kann Mickey Plätze im Feld gutmachen.

Grafik: 82% **Sound: 74%** **Gesamt: 82%**

Star Wars: Episode I Racer

Das rasante Rennspiel um die futuristischen Gefährte aus dem Kassenknüller Star Wars: Episode I war bereits auf dem N64 ein großer Hit, demnächst könnt ihr euch auch auf dem Game Boy Color allein oder mit einem Freund heiße Positionskämpfe liefern. Beim Rasen über einen von insgesamt 20 Kursen, die auf fünf Planeten verteilt sind, sorgt ein Rumble-Feature dafür, dass ihr jede Erschütterung am eigenen Leib spürt. Neben dem Bestreiten einer Meisterschaft dürfte vor allem der Zweispielermodus für kurzweilige Unterhaltung sorgen.

Packende Duelle mit den aufgemotzten Podracern sind bald auch auf dem Game Boy Color möglich.

Aktuelle Charts

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

1. Pokémon – Blaue Edition ..... Nintendo
2. Pokémon – Rote Edition ..... Nintendo
3. Super Mario Bros. Deluxe (Color) ..... Nintendo
4. Tetris Deluxe (Color) ..... Nintendo
5. Tabaluga (Color) ..... Infogrames
6. Game & Watch Gallery 2 (Color) ..... Nintendo
7. Asterix & Obelix (Color) ..... Infogrames
8. Hugo 2 ½ (Color) ..... Infogrames
9. Biene Maja (Color) ..... Acclaim
10. The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Color) ..... Nintendo

So langsam lohnt sich eine Hotelreise durch die USA für N64-Fans. Die amerikanische Kette Omni Hotel beweist nämlich seit neuestem ein Herz für spielversessene Konsolenzocker. Jüngst unterzeichnete Verträge über das Unterhaltungsangebot in den rund 9.100 quer über die USA verstreuten Zimmern der Hotelkette schließen nun, neben den üblichen Pay-TV-Programmen, auch etliche Nintendo-64-Titel ein. Erwachsenenfilme wurden dagegen aus dem Programm gestrichen. Das Unternehmen will damit familienfreundlicher werden und auch jüngeren Gästen genügend Unterhaltung für einen abwechslungsreichen Aufenthalt bieten. Da wird der Hotelaufenthalt in Amerika ja regelrecht zum Bildungsurlaub.

WWF Wrestlemania 2000

Der fulminante Verkaufsstart von WWF Wrestlemania 2000 entwickelt sich zielstrebig zum amerikanischen Trend.

Softwarehersteller THQ gelingt mit WWF Wrestlemania 2000 offenbar ein außergewöhnlicher Publikumserfolg in den USA. Das dort seit Mitte November erhältliche Spiel steht seit seinem Erscheinen auf Platz 1 der amerikanischen Verkaufscharts unter den N64-Titeln. „Wir setzen die Spiele so schnell ab, wie wir sie nachproduzieren können", so Pete Roithmayr, Vize Präsident Merchandising von THQ. „Und wir gehen davon aus, dass dieser Trend noch mindestens die ganzen Weihnachtsferien anhalten wird." Um sicherzustellen, dass auch wirklich weiterhin ganze Wagenladungen des Wrestling-Hits über amerikanische Tresen wandern, hat THQ jetzt eine USA-weite Werbekampagne gestartet, bei der u. a. Fernsehspots mit Super-Wrestler The Rock die Fans zum Kauf animieren sollen. Für den Erfolg des Spiels, das von vielen Kritikern in den USA als „das beste Wrestling-Spiel aller Zeiten" betitelt wird, sorgt laut THQ neben der offiziellen Lizenz auch die tatkräftige Unterstützung durch das WWF.

StarCraft 64

Die Grafik sieht schon sehr solide aus, doch der Erscheinungstermin wurde schon wieder verschoben.

Die schon mehrfach verschobene Adaption des Echtzeitstrategie-Hits StarCraft 64 für das Nintendo 64 lässt weiter auf sich warten. Die zuletzt für das Jahresende 1999 geplante Veröffentlichung der N64-Variante auf dem amerikanischen Spielemarkt wurde jetzt erneut vertagt, und zwar weit in den Frühling 2000 hinein. Als „vorläufiger" Erscheinungstermin wird derzeit der 10. April gehandelt, allerdings ist auch dieses Datum bisher ohne Gewähr. Bleibt es jedoch wirklich dabei, könnte es der Titel ziemlich schwer haben, sich dann auf dem US-Spielemarkt durchzusetzen, denn auch die starke Konkurrenz Perfect Dark soll etwa um dieselbe Zeit für das N64 in den amerikanischen Geschäften stehen. Woran die ständigen Verzögerungen eigentlich liegen, weiß selbst in Amerika niemand so genau, denn was dort bisher von StarCraft 64 zu erleben war, bietet bereits eine sehr gute, hochauflösende Grafik und wirkte auf die amerikanische Kritik „gut spielbar". Wir können nur hoffen, dass es der Titel diesmal wirklich zum vorgesehenen Datum schafft, damit wir auch in Deutschland endlich in den Genuss des auf dem PC äußerst erfolgreichen Echtzeitstrategie-Knallers kommen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluss gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gut sortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen:
***Dezember:** Castlevania – Legacy Of Darkness, Harvest Moon 64, Daikatana,*
***2. Januar:** NBA In The Zone 2000, **16. Januar:** NHL Blades Of Steel 2000*

Namco Museum 64

Geschichtsstunde der unterhaltsamen Art

Mit Highlights vergangener Videospieltage will Namco die Nostalgie auf dem N64 zum Leben erwecken. Dabei wurden die Klassiker *Ms. Pac-Man*, *Pac-Man*, *Galaga*, *Galaxian*, *Dig Dug* sowie *Pole Position* auf eine Cartridge gebannt. Während ihr bei *Ms. Pac-Man* und *Pac-Man* im Labyrinth auf Geisterjagd geht, liefert ihr euch bei *Pole Position* heiße Kämpfe um den ersten Platz im Fahrerfeld. Bei *Galaga* und *Galaxian* verteidigt ihr in bester *Space Invaders*-Manier die Erde vor bedrohlichen Alienhorden, während *Dig Dug* euch unter Tage schickt. Dort pumpt ihr eure Gegner wie ballonartige Wesen kurzerhand auf, bis diese platzen. Der witzige Soundtrack läuft synchron zu euren Bewegungen auf dem Bildschirm ab und sorgt für viel Freude bei der unterirdischen Monsterhatz. **(jq)**

Emanzipation pur! Auch Ms. Pac-Man jagt fleißig Gespenster.

Der Rennspiel-Klassiker Pole Position ist ebenfalls mit am Start.

Harvest Moon 64

Weck den Farmer in dir!

Einen erfrischenden Ausgleich zu den hinlänglich bekannten Genres bietet diese, vom Game Boy Color bekannte Bauernhof-Simulation. Nachdem ihr die Farm von eurem Großvater geerbt habt, merkt ihr bald, dass ein Leben als Landwirt kein Zuckerschlecken ist. So müssen alle anfallenden Aufgaben rechtzeitig in Angriff genommen werden, um die Farm nicht in den Ruin zu treiben. Zu euren Pflichten gehört beispielsweise das Pflücken von Tomaten oder das Fangen von lästigen Primaten. Um auch bei der holden Weiblichkeit gute Karten zu besitzen und nicht allein das Farmleben fristen zu müssen, beschenkt ihr die ansässigen Dorfschönheiten mit Blumen. Auch das Vieh will gehegt und gepflegt werden, plötzlich versterbende Hühner sorgen für Löcher im Geldbeutel und schlechte Stimmung auf der Farm. **(jq)**

Außerhalb des Farmgeländes streunen allerhand wilde Tiere umher.

KURZ & KNAPP

Rosige Zukunft für Multiplayer: Nach einer Erhebung der Datamonitor-Plc.-Gruppe werden die Konsolen der nächsten Generation (Nintendo Dolphin, PlayStation 2) bis zum Jahre 2002 mehr Online-Spielemöglichkeiten im Internet bieten als der PC-Bereich. Die Studie besagt, dass sich bis zu diesem Zeitpunkt etwa 29 Millionen Spieler heiße Multiplayer-Duelle liefern werden. Durch den zukünftig unkomplizierten Zugang zum Internet wird ein Boom im Online-Gaming erwartet.

Sucker Punch schlägt erneut zu: Die Entwickler des überzeugenden Titels *Rocket: Robot on Wheels* tüfteln bereits fleißig an einem potenziellen Spiele-Highlight für die Next-Generation-Konsole Nintendo Dolphin. Obwohl man sich dabei bisher auf kein Genre festgelegt hat, bilden die gelungene Physik und die witzigen Minispiele des knuffigen Jump&Runs die Grundlage für das geplante Spiel der nächsten Generation.

Shock² Racing Wheel von Guillemot

Lenken wie Schumi!

Ein wirklich freundliches Schmankerl für eingefleischte Rennfahrer und solche, die es werden wollen, präsentiert Hardwarehersteller Guillemot mit dem Shock² Racing Wheel für das N64 pünktlich zum Fest der Feste. Mit offizieller Ferrari-Lizenz und in entsprechend stilvollem Sportdesign bietet das Hardware-Paket für runde 120,- Mark neben sehr solider Verarbeitung auch einige weitere Extras, die garantiert für Langzeitfahrspaß sorgen. Dank zweier eingebauter Motoren braucht ihr zum Beispiel nicht auf schöne Rumble-Effekte zu verzichten und mit der integrierten Memory-Karte ist auch das Speichern der heißesten Rennen nie wieder ein Problem für euch. Wem die beiliegenden, rutschfesten Gummi-Noppen für einen sicheren Stand des Lenkrads nicht ausreichen, der greift einfach auf die gleichfalls enthaltene Klemmvorrichtung zurück. Binnen Sekunden sitzt dann der Lenker wirklich bombenfest an der Tischkante. Auch die solide verarbeiteten Pedale halten dem Härtetest problemlos stand und dank der üblichen N64-Kontrollknöpfe auf dem Steuer lassen sich sogar Nicht-Rennspiele mit dem Shock² Racing Wheel zocken. **(mg)**

Das stilvolle Shock² Racing Wheel mit offizieller Ferrari-Lizenz verfügt über leistungsstarke Rumble-Motoren und eine eingebaute Memory-Karte.

Der offizielle Nintendo-Kalender

Pokémon-Planer

Für alle Freunde und Fans der witzigen Pokémon-Rasselbande hält Nintendo ein besonderes Weihnachtsgeschenk parat. Im Handel liegt der offizielle Nintendo-Kalender 2000 aus. Mit allerlei Infos zu den beliebten Miniwesen und schmucken Postkarten ist dieser Planer ein Muß für jeden Pikachu-Fan. Schnappt ihn euch! **(jq)**

Auch ein lustiges Lesezeichen ist bei dem Gratis-Kalender dabei.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Ende eines Albtraums?: Nachdem der Release von *Nightmare Creatures 2* schon auf mehr oder weniger unbestimmte Zeit (irgendwann im Jahr 2000) verschoben wurde, wird ein Erscheinen des Schockers nun leider immer unwahrscheinlicher. Im Hause Kalisto Entertainment will man erst mit der Entwicklung der N64-Version beginnen, wenn die PlayStation-Version komplett fertig gestellt ist. Trost bringt allen Schockerfans auf jeden Fall *Resident Evil 64*.

Schnapp' dir alle Affen: Nach dem großen Erfolg der Pokémon-Tauschkarten bietet Nintendo in Zusammenarbeit mit Ahomaro Games seit Dezember in Japan schmucke *Donkey Kong 64*-Sammelkarten an. Das komplette Set beinhaltet sage und schreibe 252 Karten, wobei Nintendo mit Start-Paketen von 60 Karten für 1.200 Yen (ca. 25,- DM) die Donkey-Fangemeinde beglückt.

Auch im neuen Jahrtausend müssen sich alle Game-Boy-Color-Fans nicht um Nachschub für ihr Lieblings-Handheld sorgen. Nintendo kündigte mit Bionic Commando: Elite Forces (Action), Matchbox Caterpillar Construction Zone (Simulation) und Jeff Gordon XS Racing (Rennspiel) bereits neue, viel versprechende Titel an, die wir euch in Zukunft noch näher vorstellen werden. Neben weiteren Tests findet ihr auf dieser Seite auch wieder eine aktuelle Releaseliste für Deutschland.

Turok: Rage Wars

Anfangs nur mit einem Bogen und einem Messer bewaffnet, begebt ihr euch auf Monsterjagd. Dabei erwarten euch zahlreiche Gefahren wie Fleisch fressende Pflanzen, Piranhas, Fledermäuse oder wendige Echsenwesen. Auf eurem Weg durch verlassene Ruinen, Eishöhlen oder den dichten Dschungel findet ihr neben neuen Waffen auch Medizin-Pakete, mit denen ihr euren Gesundheitszustand auffrischt. Insgesamt ein technisch gelungener Titel, der jedoch nicht gerade vor innovativen Ideen strotzt.

Der Krieger hat auch mit den Unwegsamkeiten des Geländes zu kämpfen.

Grafik: 75% **Sound: 68%** **Gesamt: 73%**

Worms Armageddon

Zieht mit eurer Wurmtruppe in den Kampf gegen feindliche CPU-Teams oder einen menschlichen Gegenspieler. In insgesamt 40 Levels geht es darum, 14 Waffen wie die Bazooka, Dynamit oder Granaten taktisch geschickt in den unterschiedlichsten Landschaften einzusetzen, um den Feind zu schlagen. Eine gelungene Optik mit witzigen Animationen und ein ebenso simples wie fesselndes Spielprinzip wecken den Strategen in euch. Selten war Kriegsführung so unterhaltsam!

Wenn sich die hinterlistigen Wurmarmeen bekämpfen, kommt schnell Freude auf.

Grafik: 81% **Sound: 76%** **Gesamt: 82%**

Mission: Impossible

Als Geheimagent Ethan Hunt bewegt ihr euch möglichst lautlos durch über 20 Levels, um in insgesamt zehn Missionen Geheimakten zu stehlen oder Feinde unschädlich zu machen. Dabei bedient sich der Topagent aus seiner Spezial-Ausrüstung, euch stehen beispielsweise Dynamit-Kaugummis oder ein Facemaker zur Verfügung. Als nettes Gimmick erhaltet ihr neben dem eigentlichen Spiel einen Organizer, mit dem ihr die Adressen eurer Freunde speichern und geheime Nachrichten an andere Spione verschicken könnt.

Schleichen statt Schießen lautet die Devise bei Mission: Impossible.

Grafik: 83% **Sound: 77%** **Gesamt: 80%**

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color (Auswahl)

Januar			
All Star Tennis	Sport	Ubi Soft	Januar
Army Men	Action	Infogrames	Januar
Beauty and the Beast	Action-Adventure	Nintendo	Januar
Casper	Jump&Run	Virgin	Januar
Duffy Duck	Jump&Run	Infogrames	Januar
Game & Watch Gallery 3	Geschicklichkeit	Nintendo	Januar
Konami Winter Games	Sport	Konami	Januar
Micro Machines 1+2 Twin Turbo	Rennspiel	THQ	Januar
Rainbow Six	Action	Take 2	Januar
Tom & Jerry	Jump&Run	Take 2	Januar
Total Soccer	Sport	Ubi Soft	Januar
Trasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	Januar

Da es unter den N-Zone-Lesern zahlreiche Pokémon-Fans gibt, möchten wir die Pokémon-Zone zu eurem Fan-Forum machen. Ab sofort werden wir auf diesen Seiten auch eure Tipps und Leserbriefe zum Thema Pokémon abdrucken – also schreibt uns an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Schnapp' sie dir alle!" bei Burger King!

Die Fast-Food-Kette Burger King hat in den USA derzeit 57 verschiedene Pokémon-Spielzeuge im Angebot. Die exklusiv für Burger-King-Restaurants hergestellten Schlüsselanhänger, Taschenlampen, Wasserpistolen und Kreisel liegen, in einen Pokéball verpackt, dem Kids-Meal bei. Zusätzlich ist noch jeweils eine von 151 Sammelkarten mit dabei. Einige Pokémon gibt es auch als Stofftier. So ist beispielsweise das Plüsch-Pikachu gleich in drei sprechenden Versionen zu bekommen. Das beliebteste Pokémon sagt entweder „Pika, Pika", „Pikachu" oder „Pika – Chuu". Als besonderes Highlight werden sechs Sammelkarten verkauft, die mit 23-karätigem Gold beschichtet sind. Burger King Deutschland plant eine vergleichbare Pokémon-Aktion zum Start des ersten Pokémon-Films, voraussichtlich im April 2000. **(tr)**

Einige ausgewählte Sammelkarten sind auch in Gold erhältlich.

Im Burger-King-Kids-Meal sind derzeit Pokémon-Schlüsseranhänger, Taschenlampen und Stofftiere zu finden.

POKÉMON RELEASEDATEN

Die Reihe der Pokémon-Produkte ist lang, hier die zu erwartenden Releases:

Titel	System	Release-Datum
Pokémon Rote Version	GB	Bereits erhältlich
Pokémon Blaue Version	GB	Bereits erhältlich
Pikachu Pokémon Pedometer	Stand-Alone	Ende November
Pokémon Trading Card Game	Trading-Karten	8. November
Super Smash Bros.	N64	Anfang Dezember
Pokémon Yellow (Pikachu Edition)	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Silber	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Gold	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Pinball	GBC	Nicht bekannt
Pokémon Snap	N64	Nicht bekannt
Pokémon Stadium (2)	N64	Nicht bekannt
Pikachu Genki Dechu	N64	Nicht bekannt
Pokédex	Stand-Alone	Nicht bekannt

Der Pokémon-Film geht in die dritte Runde

Während die Pokémon-Fans in den USA die Kinos stürmen, um den ersten Pokémon-Film zu sehen, arbeitet Nintendo in Japan bereits an einem dritten Teil. Nach dem großen Erfolg des ersten Films erschien dort bald eine Fortsetzung mit dem Titel *Pikachus Sommerurlaub*. Im Sommer 2000 kommt nun der dritte Teil (*Pokémon: Der Kaiser im Kristallturm*) in die Kinos. Da der erste Film um die Pokémon auch in den USA alle Rekorde bricht, werden die Fortsetzungen sicher auch dort bald in die Kinos kommen. In Deutschland müsst ihr euch allerdings noch etwas länger gedulden. **(tr)**

In Japan begeben sich Ash und Pikachu bereits in ihr drittes Kino-Abenteuer. Wann die Filme uns erreichen, steht jedoch nicht fest.

Der erste Pokémon-Film ist die absolute Nummer 1!

Die Geschichte um das seltene Psycho-Pokémon Mew und sein bösartiges Gegenstück Mewtu führt mittlerweile die amerikanischen Kinocharts an. Bereits in der ersten Woche hat der Film über 50 Millionen DM eingespielt. Nach diesem Erfolg bleibt nur die Deutschlandpremiere des ersten Pokémon-Films abzuwarten. Bei uns kommt der Streifen voraussichtlich im Frühjahr 2000 in die Kinos. **(tr)**

Den Kampf zwischen Mewtu und Mew will niemand verpassen!

Pokémon Studio

Mit dem *Pokémon Studio* könnt ihr euch bald alle Pokémon am PC schnappen. Die PC-Software von The Learning Company wird – genau wie das Game-Boy-Spiel – als Blaue und Rote Edition erhältlich sein. Dabei sind jeweils 80 der 151 Pokémon enthalten. Das Programm ist zum Erstellen von Grußkarten und Einladungen gedacht. Dafür stehen über 600 Pokémon-Grafiken und 250 Vorlagen zur Verfügung. Über eine geplante Veröffentlichung in Deutschland war noch nichts zu erfahren. **(tr)**

Pikachu Pedometer in Farbe!

In Japan ist gleichzeitig mit dem Erscheinen von *Pokémon Gold* und *Silber* eine neu Version des *Pokémon Pikachu Pedometer* auf den Markt gekommen. Das Gerät hat ein neues Farbdisplay bekommen und Pikachu wird gelegentlich von anderen Pokémon besucht. Zusätzlich kann gespeicherte Energie auf andere Pedometer übertragen werden, dies ist über die eingebauten Infrarotschnittstelle möglich. Besitzer eines Game Boy Color und der Gold- oder Silber-Edition der Pokémon können die Energie auch im Spiel einsetzen. Der Spielautomat der Schwarz/Weiß-Variante ist durch ein Kartenspiel ersetzt worden. **(tr)**

Die Farbversion des Pokémon Pikachu Pedometers ist mit zahlreichen neuen Möglichkeiten ausgestattet.

TIPPS, TRICKS UND LESERBRIEFE

Pokémon #151 Mew

Ich habe herausgefunden, wo man das Pokémon #151 (Mew) finden kann: Dieses Pokémon kann man weder in der deutschen noch in der japanischen oder der amerikanischen Version in der freien Wildbahn finden oder fangen. Jedoch konnte man es auf einer Pokémon-Messe in Japan von einem speziellen Pokémon-Modul auf sein eigenes Modul kopieren, sofern man einen Game Boy, ein Pokémon-Modul und ein Link-Kabel dabei hatte.

N-ZONE Du hast völlig recht. Wie Nintendo mittlerweile bestätigt hat, kann Mew in freier Wildbahn nicht angetroffen werden. In Japan und den USA konnte das seltene Pokémon auf verschiedenen Pokémon-Trainer-Events gewonnen werden. In Deutschland wird es laut Nintendo wahrscheinlich ähnliche Events geben. Wenn es soweit ist, informieren wir euch natürlich!

Tobias Ruf

Pokémon Rote/Blaue Edition

Geht in Vertania City zu dem alten Mann, der euch erklärt, wie man Pokémon fängt. Er wird euch fragen, ob ihr es eilig habt. Wenn ihr mit „Nein" antwortet, wird er euch etwas vorführen. Nun braucht ihr ein Pokémon mit der „Flieger"-Fähigkeit, um zur Zinnoberinsel zu fliegen. Dort angekommen, könnt ihr nach rechts gehen und dann am Strand mit einem Pokémon, das „Surfer" beherrscht, im flachen Wasser auf und ab fahren.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Ihr werdet mit Pokémon mit Erfahrungsstufen über 100 konfrontiert und könnt sie einfangen.
➡ Diese Pokémon sollten nur in Trainerkämpfen über Link-Kabel eingesetzt werden. Kämpfen diese Pokémon normal, werden sie auf die Erfahrungsstufe 100 zurückgesetzt.

2. Ihr trefft das Pokémon Missing No. (000), könnt es bekämpfen und auch einfangen.
➡ Das Pokémon sollte besser nicht gefangen werden, denn dadurch kann euer Spielstand verloren gehen. Meist ist die Darstellung der Ruhmeshallen danach nicht mehr korrekt.

3. Nachdem ihr das Pokémon Missing No. (000) getroffen habt, bekommt ihr 99 mal den Gegenstand, der an 6. Position eures Inventars liegt.
➡ So könnt ihr seltene und teure Gegenstände duplizieren.

Malte Höpfner

Herzlichen Dank!
Mario Aumüller – Hans-Peter Bareiner – Patrick Böttcher – Wolfgang Chwoika – Michael Dietrich – Christoph Eichhorn – Herbert Enser – Florian Gaigle – Björn Geilke – Markus Große – Ralph Heinz – Florian Jung – Malte Lantin – Jose Ovejero – Steffen Padberg – Dennis Pennese – Marcel Preissler – Tobias Prinz – André Rietz – Friedrich Röttgen – Thorsten Saager – Franz Saller – Julius Thume – Alexander Udvari – Dirk Weber

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an die
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmüller@computec.de**

POKÉMON GALERIE

#001 Bisasam

#002 Bisaknosp

#003 Bisaflor

#004 Glumanda

#005 Glutexo

#006 Glurak

#007 Schiggy

#008 Schillok

#009 Turtok

#010 Raupy

Skateboarding, 1-2 Spieler, Activision

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Der 31-jährige Tony Hawk gilt spätestens seit seiner spektakulären 900°-Drehung als Skate-Gott der Profi-Szene. Nun könnt ihr in die Baggy-Pants eines von neun Top-Skatern schlüpfen und turbulente Tricks und gewagte Grinds vollführen.

Dabei bietet euch *Tony Hawk's Skateboarding* nicht nur die Chance, in mit Halfpipes gespickten Hallen spektakuläre Kickflips, atemberaubende Airs oder geniale Grabs zu zeigen. Durchdachte Jump&Run-Anleihen lockern die rasante Fahrt auf dem Brett auf. Ihr geht in den Straßen von New Orleans auf die Jagd nach den fünf Buchstaben S-K-A-T-E oder ergattert durch das Grinden auf Tischen eines Schulgeländes und beim Zerstören von Infotafeln im riesigen Einkaufszentrum wichtige Tapes. Habt ihr eine bestimmte Anzahl von den Videobändern durch gute Leistungen erhalten, wird ein neues Areal unsicher gemacht.

Aus Freude am Fahren

Neben diesen spaßigen Modi dürfte vor allem ein ausgefeil-

INTERVIEW MIT TONY HAWK

N-ZONE ***Nicht alle unsere Leser kennen Tony Hawk. Erzählen Sie bitte etwas über Ihre Karriere.***

Tony Hawk: *Ich habe mit zehn Jahren mit dem Skateboarden angefangen. Mein Bruder gab mir ein Skateboard. Mit zwölf habe ich an ersten Turnieren teilgenommen, mit vierzehn habey ich ins Profi-Lager gewechselt. Mit sechzehn habe ich die Overall-Serie der National Skateboarding Association zum ersten Mal gewonnen und dann die nächsten zehn Jahre in Folge. 1995 begannen die X-Games, in denen ich seither auch jedes Mal den ersten Platz gewonnen habe.*

N-ZONE ***Worin liegt der Reiz beim Skateboarden?***

Tony Hawk: *Es sind viele Dinge: Die Geschwindigkeit, die Kreativität und der Fortschritt. Skateboarding entwickelt sich ständig weiter und es gibt immer wieder neue Moves, die man lernen kann.*

Der 31-jährige Namenspate Tony Hawk nahm sich Zeit fürs Interview.

N-ZONE ***Im Spiel kann man sich verletzen. Sind Arm- und Beinbrüche beim Skateboarden an der Tagesordnung?***

Hallo Taxi! Unvorsichtige Skateboarder machen schnell unliebsame Bekanntschaft mit rigorosen Verkehrsteilnehmern.

Neben Tony Hawk stehen euch neun weitere Profis zur Verfügung. Hier verzaubert Bucky Lasek die Wertungsrichter.

ter Zweispielermodus die Spieler immer wieder auf die Bretter locken. So versucht ihr, den durch gewagte Kombinationen herausgefahrenen High-Score des Freundes zu toppen. Im Graffitti-Modus färbt derjenige Fahrer die Rampen in seiner Farbe ein, der die besseren Tricks auf Lager hat. Habt ihr die Punktrichter mit coolen Trickkombinationen beeindruckt, könnt ihr eure Skating-Kür mit einem der individuellen Signature-Moves krönen. Das Sprungspektakel wird von krachenden Sounds der Dead Kennedys, Primus und anderen Hardcore-Bands begleitet.

Jens Quentin

Gewagte Grinds auf Geländern und Stahlrohren erhöhen das Punktekonto. Achtet auf Details wie den Funkenflug.

Schwingen sich zwei virtuelle Skater auf die Bretter, sorgen ausgefeilte Spielmodi für doppelten Spielspaß.

Kominationen werden mit hohen Punktewertungen belohnt.

Gelungene Effekte wie das durch die Fenster einfallende Licht erfreuen das Skateraug.

INFO

Tony Hawk: *Es kommt nicht so oft vor, wie man denken könnte. Ich skate seit zwanzig Jahren und habe mir erst einen Knochen gebrochen. Und das war vor einem Jahr.*

N-ZONE ***Wie wichtig ist die Umgebung für ein Skateboard-Videospiel?***

Tony Hawk: *In der Realität kann man die Landschaft kreativ in das Skateboarden mit einbeziehen. In einem Videospiel sind jedoch Manöver und Moves machbar, die im wirklichen Leben unmöglich wären. Das zu erleben, ist insbesondere für Skater reizvoll. Für das Spiel wurden zwar nur bekannte Tricks verwandt, doch kann man Sie zu einer Abfolge kombinieren, die niemand tatsächlich durchhalten würde.*

N-ZONE ***Wie viel Einfluss haben Sie auf die Entwicklung des Spieles gehabt?***

Tony Hawk: *Ich habe bei der Auswahl der Umgebung, der Musik und der Spielziele mitgeholfen. Außerdem habe ich mich für ein Motion-Capturing in einem Skate-Park zur Verfügung gestellt. Das war anstrengend, da auch am Board Sensoren befestigt wurden. Und ich habe jede Vorversion bei mir zu Hause gespielt. Da ich mehr den Hardcore-Skater-Blick habe, der Titel aber auch andere Spieler ansprechen sollte, mussten wir uns bei einigen Entscheidungen zusammenraufen.*

N-ZONE ***Was gefällt Ihnen am Spiel am besten?***

Tony Hawk: *Es wurden die Signature-Moves der einzelnen Charaktere berücksichtigt. Die Stürze sind je nach der Situation sehr realistisch. Und Skater mögen das Unmögliche, was hier auch geboten wird.*

N-ZONE ***Vielen Dank für das Interview.***

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Tony Hawk's Skateboardin*
Genre: ..... *Skateboarding*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *10 Areale*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion-Pack ..... *Nicht bekannt*
Hersteller: ..... *Activision*
Preis: ..... *DM 120,-*
Sprache: ..... *Dt./englische Texte*
Release: ..... *März 2000*
Einschätzung: ..... *Sehr Gut*

Beurteilung: Endlich rollt auch auf dem N64 eine coole Skate-Simulation mit Original-Profis, innovativem Gameplay und hämmerden Punk-Soundtrack heran. Die nahende Konkurrenz zu den zahlreichem Snowboardtiteln sollten nicht nur waschechte Skateboardfans im Auge behalten.

Links Hotels und rechts das Meer – die Pisten führen durch originalgetreue Szenarien.

Drängen sich die Boliden auf der Rennstrecke, wird Überholen zum Nervenkrieg.

Die Grafik wirkt auch bei „Schneckentempo" sehr echt. Sogar an Palmen wurde gedacht.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Für alle Formel-1-Fans, die nicht jedes Rennen der 1999-er Saison live mitverfolgen konnten, gibt es bald Grund zur Freude: Im F-1 Racing Championship von Ubi Soft könnt ihr selbst ans Steuer und im Ferrari Michael Schumacher endlich zum knapp verpassten Weltmeistertitel verhelfen! Im Gegensatz zur hauseigenen Racing Simulation 2 hat man für das neue Projekt sogar die offizielle Formel-1-Lizenz!

Mit der offiziellen Lizenz der FIA hat Ubi Soft alles Erforderliche in der Hand, um *F-1 Racing Championship* zum ultimativen Renn-Erlebnis zu machen! Und nach allem, was bisher vom Spiel zu sehen ist, scheint dieses Ziel durchaus realistisch: Alle elf echten Formel-1-Teams inklusive der Fahrer und Saison-Newcomer stehen euch auf dem Bildschirm zur freien Auswahl. Sämtliche 22 Boliden könnt ihr fahren und tunen wie die Profis. Auch alle 16 Strecken der echten Formel 1 – inklusive der neuen Rennpiste in Malaysia – sind detailgenau nachgebildet. Und beim Boxenstopp werdet ihr

Der Blick aus dem Cockpit bringt euch mitten ins Renngeschehen und lässt die Geschwindigkeit fast am eigenen Körper spüren.

von 3D-animierten Crews betreut. Fünf Trainingsmodi mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad helfen euch anfangs dabei, das richtige Fahrgefühl für die hochgezüchteten Renngeschosse zu entwickeln, um gegen die harten Computergegner bestehen zu können. Später könnt ihr dann die erworbenen Fähigkeiten als Profi im Einzelrennen, Zeitfahren, Meisterschaftslauf oder Zweierrennen austesten. Die edlen Boliden sind äußerst detailreich umgesetzt, Modelle und Texturen basieren dabei natürlich auf den echten Wagen der Saison. Auch das sorgfältig gestaltete Pistenumfeld erweckt beim Spieler den Eindruck, wirklich selbst in einem Formel-1-Raser an Hotels, Palmen, Strand und Meer vorbeizuflitzen. Wechselnde Licht- und Wetterverhältnisse beeinflussen sehr realistisch Sicht und Fahrverhalten, verschiedene Kamerapositionen inklusive Rückansicht und Cockpit-Ansicht sorgen dafür, dass ihr eure namhaften Konkurrenten nicht aus dem Blick verliert. Pistensound und Motorengeräusche wirken sehr echt, und die Rennkommentare scheinen aus einer tatsächlichen Fernsehübertragung zu stammen und machen jede Fahrt zum aufregenden Erlebnis. Die Formel „hochkarätiger Realismus + ausgereiftes Gameplay = Langzeitspielspaß" könnte hier wirklich zum Erfolgsrezept werden. Auch ein Zweispielermodus ist im Spiel vorgesehen, so dass *F-1 Racing Championship* einfach über jede Zutat verfügt, um nicht nur Formel-1-Fanatikern den Bleifuß zucken zu lassen.

Matthias Glaser

Renngegner lassen sich auch aus Zuschaueroptik beobachten.

Auf gerader Strecke kommen die Boliden richtig auf Touren.

Der Startbildschirm zeigt auf einen Blick alle wichtigen Infos.

ERSTER EINDRUCK

Titel:........F-1 Racing Championship
Genre:................................Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:............................9 Spielmodi
Rumble Pak-Unterstützung........N. b.
Expansion-Pack ....Nicht bekannt
Hersteller:.............................Ubi Soft
Preis:.........................Nicht bekannt
Sprache: ....Dt. Sprache, dt. Texte
Release: ....März 2000
Einschätzung:....................Sehr Gut

Beurteilung: Das F-1 Racing Championship lässt euch die eben beendete Formel-1-Saison 1999 absolut realistisch nacherleben. Natürlich mit dem Unterschied, dass diesmal euer eigenes Fahrgeschick den Rennausgang entscheidet. Der erste Spieleindruck macht Appetit auf mehr. Wir dürfen gespannt sein.

Action, 1 Spieler, Activision

PAPERBOY

Die erste Version des Klassikers Paperboy erschien bereits in den 80er-Jahren. Mittlerweile ist der Zeitungsjunge auch auf dem Game Boy Color vertreten. Und demnächst erscheint nun Paperboy für euer N64.

Das Spielprinzip von *Paperboy* ist recht simpel: Ihr steuert einen Zeitungsjungen und verteilt Zeitungen. Dabei seid ihr mit dem Fahrrad unterwegs und dürft in über 25 Straßen eure Druckerzeugnisse an den Mann beziehungsweise die Frau bringen. Bevor es aber losgeht, könnt ihr auf einer Übersichtskarte sehen, wer in dieser Straße eine Zeitung bestellt hat. Damit der Job nicht zu einfach wird, sind natürlich verschiedene Hindernisse auf den Strecken verteilt. Insgesamt gibt es über 100 solcher Hürden. Besonders heimtückisch sind die rücksichtslosen Autofahrer, denn sie fahren nicht nur aus den zahlreichen Einfahrten, sondern rasen sogar über den Gehsteig, wenn sie eine Kurve nicht schaffen. Außerdem verfolgen euch Hunde, Katzen und sogar Elche. Die wildgewordenen Tiere lassen sich aber zum Glück mit gezielten Zeitungswürfen abwehren. Um das Leben des Zeitungsjungen etwas zu erleichtern, findet ihr auch einige Extras. Wie viele Punkte ihr im jeweiligen Level erreicht, entscheidet sich – wie schon in den Vorgänger-Versionen für andere Systeme – nach der Präzision, mit der ihr die Zeitungen zustellt. Trefft ihr ein Gebäude, wird die Zustellung einfach gezählt. Landet das Blatt hingegen im Briefkasten, gibt es Extrapunkte. Grafisch ist die Preview-Version noch nicht ganz überzeugend. Zwar ist die Darstellung im 3D-Comic-Stil witzig, aber insgesamt wirken Figuren und Hintergründe zu eckig. Leider ist auch die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, denn die Fahrtrichtung des Zeitungsjungen ist festgelegt. Seid ihr an einem Haus vorbeigefahren, gibt es kein Zurück mehr und ihr müsst eine komplette „Ehrenrunde" um den ganzen Block fahren.

Damit die Zustellung einfacher ist, werden die entsprechenden Häuser grafisch hervorgehoben und mit Pfeilen versehen.

Jeder Level hat ein Zeitlimit. Stellt ihr innerhalb dieser Zeit nicht alle Zeitungen zu, könnt ihr den Level trotzdem erfolgreich beenden.

Am Strand sollte man Zusammenstösse mit den Badenixen möglichst vermeiden.

Landet die Zeitung auf der Veranda, wird die Zustellung gewertet.

Die schwierige Briefkastenzustellung bringt zusätzliche Punkte.

Auf der Übersichtskarte sind die zu beliefernden Haushalte grün eingezeichnet.

Thomas Rosata

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Paperboy
Genre:	Action
Spieler:	1
Levels:	Über 25
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak:	Nein
Hersteller:	Midway
Preis:	Nicht bekannt
Sprache:	Engl. Texte
Release:	Januar 2000
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Midway hat mit Paperboy ein witziges Spielprinzip auf das N64 gebracht. Spaß bringt das Action-Abenteuer, trotz der weniger tollen Grafik, allemal.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 2.12.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Dezember)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	62%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Carmageddon 64	**Rennspiel**	**SCI**	**—**	**—**
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	**Rennspiel**	**THQ**	**12/99**	**85%**
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E...	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	**Rennspiel**	**EA**	**12/99**	**79%**
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Roadsters Trophy	**Rennspiel**	**Titus**	**1/00**	**83%**
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	**Rennspiel**	**Midway**	**12/99**	**89%**
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Mitsui	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/ Jump& Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Virgin Interactive**	**1/00**	**79%**
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 - Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	11/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Action

Einen umfangreichen Test zu dem Action-Spektakel findet ihr ab Seite 40.

Titel: .....Armorines
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende Dezember

Jump&Run

Wird dieser heiß ersehnte Titel noch umfangreicher als Donkey Kong 64?

Titel: .....Banjo-Tooie
Hersteller: .....Rare
Release (D): 2000

Action

Der Run auf intergalaktische Rohstoffe wird erst im nächsten Jahr eröffnet.

Titel: .....Battlezone 64
Hersteller: .....Crave Entertainment
Release (D): .....1. Quartal 2000

Jump&Run

Castlevania 2 wurde uns vor kurzem erstmals spielbar präsentiert.

Titel: .....Castlevania 2
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März 2000

Jump&Run

Der skurrile Wurm konnte in unserem Test nicht die 80%-Marke knacken.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Virgin Interactive
Release (D): .....Dezember 99

Action-Adventure

Hoffentlich gibt es bald neue Informationen zu dem Grusel-Abenteuer.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Rennspiel

Neben dem Vierspielermodus soll es auch einen Streckeneditor geben.

Titel: .....Exitebike 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Mehr über das mit offizieller FIA-Lizenz gesegnete Rennspiel erfahrt ihr ab Seite 12.

Titel: ..F-1 Racing Championship
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....März 2000

Jump&Run

Der flinke Handschuh wartet kommendes Jahr mit neuen Kapriolen auf.

Titel: .....Glover 2
Hersteller: .....Hasbro
Release (D): .....1. Hälfte 2000

Rollenspiel

Wann ihr hier den Zündschlüssel rumdrehen dürft, ist noch in der Schwebe.

Titel: .....GTA
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Nicht bekannt

Rollenspiel

Mehr zu dem Fortbildungskurs für Farmer findet ihr im News-Teil.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2000

Fußball

Wir freuen uns auf den Anstoß im Frühjahr 2000. Mehr demnächst!

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März 2000

Jump&Run

Den gefräßigen Knuddelcharakter erwarten wir im nächsten Jahr.

Titel: .....Kirby 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Geschicklichkeit

Mario Party war überaus erfolgreich – Teil 2 wird gleichziehen.

Titel: .....Mario Party 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Rennspiel

Mini Racers sollte stundenlangen Mehrspieler-Spaß garantieren.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....nicht bekannt

Action

IN ARBEIT

Nichts ist unmöglich: Der Nachfolger des Action-Hits wird es beweisen.

Titel: ..Mission: Impossible 2
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....nicht bekannt

Action

Näheres zu der leckeren Compilation mit vielen Klassikern lest ihr in den News.

Titel: .....Namco Museum 64
Hersteller: .....Namco
Release (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Kobe Bryant schlägt zurück: Den Import-Test findet ihr auf Seite 52.

Titel: .....NBA Courtside 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 18)*

Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**11/99**	**94%**
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	90%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	**3D-Action**	**Acclaim**	**1/00**	**90%**
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Duke Nukem: Zero Hour	**3D-Action**	**GT Int.**		
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive		
Jet Force Gemini	**Shoot 'em Up**	**Rare**	**11/99**	**87%**
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Deadly Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	41%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert"	Beat 'em Up	Midway		
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	**1/00**	**75%**
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
Basketball				
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	**Basketball**	**Acclaim**	**11/99**	**88%**
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	55%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	86%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania	**Wrestling**	**THQ**	**1/00**	**89%**
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	**Boxen**	**EA**	**12/98**	**94%**
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Ready 2 Rumble Boxing	**Boxen**	**Midway**	**1/00**	**81%**
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	**Brettspiel**	**THQ**	**12/99**	**80%**
South Park Chef's Luv Shack	**Geschicklichkeit**	**Acclaim**	**1/00**	**69%**
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	7%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	**Strategie**	**Infogrames**	**12/99**	**80%**
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Dezember				
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember
Asteroids Hyper 64	**Action**	**Crave**	**—**	**Dezember**
Gauntlet Legends	**Arcade**	**Midway**	**78%**	**Anfang Dezember**
NBA Live 2000	**Basketball**	**EA**	**90%**	**2. Dezember**
Rainbow Six	**Action**	**Take 2**	**85%**	**Mitte Dezember**
Rat Attack	Action	Mindscape	—	Anfang Dezember
Ready 2 Rumble Boxing	**Boxen**	**Midway**	**—**	**Anfang Dezember**
Rocket – Robot on Wheels	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**82%**	**Dezember**
Ruff&Tumble	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**—**	**Dezember**
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	—	Dezember
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	—	Anfang Dezember
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	89%	Dezember
Vigilante 8: Second Offense	**Action**	**Rennspiel**	**—**	**Dezember**
WCW Mayhem	**Wrestling**	**EA**	**85%**	**23. Dezember**
Wrestlemania 2000	**Wrestling**	**THQ**	**—**	**Mitte Dezember**
Xena – Talisman of Fate	**Beat 'em Up**	**Titus**	**77%**	**Dezember**
Januar				
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	—	—	Januar 2000
Paperboy 64	**Arcade**	**Midway**	**—**	**Januar 2000**
Resident Evil 64	**Action-Adventure**	**Capcom**	**90%**	**9. Januar 2000**
South Park Rally	**Rennspiel**	**Acclaim**	**—**	**Januar**
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	Januar 2000
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	Januar 2000
2000				
PGA European	Golf	Infogrames	—	Februar 2000
Supercross 2000	**Rennspiel**	**EA**	**81%**	**3. Februar 2000**
Nightmare Creatures 2	Action	Activision	—	Februar 2000
Toy Story II	**Jump&Run**	**Activision**	**89%**	**Februar 2000**
Castlevania 2	**Jump&Run**	**Konami**	**—**	**März 2000**
F-1 World Grand Prix III	**Rennspiel**	**Konami**	**—**	**März 2000**
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	—	März 2000
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	—	März 2000
ISS 2000	**Fußball**	**Konami**	**—**	**März 2000**
X-Men	Beat 'em Up	Activision	—	März 2000
Perfect Dark	3D-Action	Nintendo	—	April 2000
Spiderman	Action	Activision	—	April 2000
Tarzan	Jump&Run	Activision	—	April 2000
Thrasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	—	April 2000
Hydro Thunder	**Rennspiel**	**Midway**	**—**	**Mai 2000**
König der Löwen	Jump&Run	Activision	—	Juni 2000
Mickey Toon Racer	Rennspiel	Nintendo	—	Juli 2000
Weitere Veröffentlichungen in 2000				
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Battle Zone 64	**Action**	**Crave**	**—**	**1. Quartal 2000**
Championship Motocross	**Rennspiel**	**THQ**	**—**	**3. Quartal 2000**
Conker 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Daikatana	3D-Action	Mitsui	—	1. Quartal 2000
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	2000
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	—	1. Hälfte 2000
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	1. Quartal 2000
Harvest Moon 64	RPG	Crave	—	1. Quartal 2000
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Mario Party 2	Action	Nintendo	—	2000
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	1. Quartal 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	—	1. Quartal 2000
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2000
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	—	2000
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	—	—	1. Quartal 2000
Super Mario Adventure	RPG 2	Nintendo	—	2000
Zelda Gaiden	RPG	Nintendo	—	2000
Angekündigte Titel ohne Termin				
Battle Tanx II	Action	3DO	—	nicht bekannt
Blues Brothers 2000	Jump&Run	Titus	—	nicht bekannt
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	—	nicht bekannt
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	nicht bekannt
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	—	nicht bekannt
Grand Theft Auto	**Action**	**Take 2**	**—**	**nicht bekannt**
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	nicht bekannt
Hercules	Action	Titus	—	nicht bekannt
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	nicht bekannt
Mission: impossible 2	Action	Infogrames	—	nicht bekannt
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	nicht bekannt
Mother 3	RPG	Nintendo	—	nicht bekannt
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	nicht bekannt
NFL Blitz	Football	Midway	85%	nicht bekannt
Nuclear Strike	**Action**	**THQ**	**—**	**nicht bekannt**
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	nicht bekannt
Rampage 2	Action	Midway	70%	nicht bekannt
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	—	nicht bekannt
Snowboard Kids 2	**Snowboarding**	**Atlus**	**74%**	**nicht bekannt**

Eishockey

Bisher steht nicht fest, ob und wann ihr die Kufen umschnallen dürft.

Titel: .....NHL 2000
Hersteller: .....EA
Release (D): .....Nicht geplant

Rollenspiel

Für Strategie-Rollenspieler wird dieses gigantische Opus ein Fest.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Action

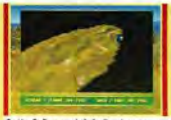
Einen umfangreichen Angespielt-Bericht findet ihr in dieser Ausgabe.

Titel: .....Paperboy 64
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Januar 2000

3D-Action

Kollege Florian zählt die Tage: Der spielerische Fangschuss rückt in Reichweite.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....April 2000



Golf

Satte Grüns und tiefe Bunker sorgen bald für realistische Golfpartien.

Titel: .....PGA European Golf
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Februar 2000

Action-Adventure

Es gibt Fotomotive, die könnt ihr nur auf dem N64 „einfangen"!

Titel: .....Pokémon Snap
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Wenn es in Deutschland erscheint, genießt ihr auch zahlreiche Minispiele.

Titel: .....Pokémon Stadium
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Das leckere Rennspiel von Infogrames wird das Expansion-Pak unterstützen.

Titel: .....Rally Masters
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....1. Quartal 2000

Boxen

Im Test auf Seite 58 lässt Kollege Jens gnadenlos die Fäuste fliegen.

Titel: .Ready 2 Rumble Boxing
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Dezember

Action-Adventure

Jens war angenehm schockiert, als er Resident Evil 64 testete.

Titel: .....Resident Evil 64
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....9. Januar 2000

Rennspiel

Ridge Racer 64 wird die besonderen Grafikmöglichkeiten des N64 voll ausreizen.

Titel: .....Ridge Racer 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Rennspiel

Schon zu Jahresanfang erhält die South-Park-Spielefamilie Zuwachs.

Titel: .....South Park Rally
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Januar 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Einen Test des lustigen Jump&Run bereiten wir für die nächste Ausgabe vor.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .Ende 99

Action

Wenn sich Spiderman nicht im Netz verheddert, wird der Release gehalten.

Titel: . . . . . .Spiderman

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .April 2000

Strategie

Das Taktik-Scharmützel mit Außerirdischen lässt noch länger auf sich warten.

Titel: . . . . . .StarCraft 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Quartal 2000

RPG

Super Mario Adventure dürfte euch fröhliche Rollenspiel-Unterhaltung bieten.

Titel: .Super Mario Adventure

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

Jump&Run

Derzeit auf der Leinwand und im Schnellrestaurant – demnächst auf dem N64.

Titel: . . . . . .Tarzan

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .April 2000

Rennspiel

Mitsui wird das Motorrad-Rennspiel mit einer ausgefeilten Physik bedenken.

Titel: . . . .Top Gear Hyperbike

Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .Dezember 99

Rennspiel

Top Gear Rally 2 sollte zur Rennspiel-Genre-Oberliga aufstoßen können.

Titel: . . . . . .Top Gear Rally 2

Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .Dezember 99

Sport

Ihr dürft Tricks und Stunts mit den Skateboard-Weltgrößen ausprobieren.

Titel: T. Hawk's Skateboarding

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2000

Jump&Run

Das prächtige Spiel konnte sich im Test auf Seite 38 einen Hit sichern.

Titel: . . . . . .Toy Story II

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Februar 2000

Jump&Run

Vom Niedlichkeitsfaktor könnte der Titel sogar Mario & Co. übertreffen.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Action

Für die nächste Ausgabe können wir euch einen Test der Raserei versprechen.

Titel: . .Vigilante 8: 2. Herausf.

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Dezember 99

Wrestling

Unser neuer Kollege Matthias war von dem Spiel sichtlich angetan.

Titel: . . . . . .WCW Mayhem

Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .4. Quartal 99

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
Army Men: Sarge's Heroes	**Action**	**3DO**	**USA**	—	—
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
A Bug's Life	Jump&Run	Activision	USA	71%	Januar 2000
Bangaioh	**Action**	**Treasure?**	**Japan**	**65%**	**nicht geplant**
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**72%**	**nicht bekannt**
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	**USA**	—	**26. November '99**
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fighters Destiny 2	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**Japan**	**76%**	—
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Gauntlet Legends	**Action**	**Midway**	**USA**	**78%**	**Dezember '99**
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—	—
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—	—
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Perfect Striker 1999	Fußball	Konami	Japan	89%	März 2000
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Football	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	—
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	—	—
„Indiziert"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
NBA Courtside 2	**Basketball**	**Nintendo**	**USA**	**88%**	**2000**
NBA Show Time	**Basketball**	**Midway**	**USA**	**70%**	**Nicht bekannt**
NFL Blitz 2000	Football	Midway	USA	—	—
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	—	—
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	—	2000
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—	—
Pokémon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	nicht bekannt
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	nicht bekannt
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Top Gear Rally 2	**Rennspiel**	**Kemco**	**USA**	—	**Dezember '99**
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
WCW Mayhem	Wrestling	EA	USA	—	4. Quartal '99
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
WinBack	**Action**	**Koei**	**Japan**	**85%**	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	USA	89%	Oktober '99
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Wrestling

In Michaels Test konnte sich WWF Wrestlemania 2000 den Spitzenplatz sichern.

Titel: WWF Wrestlemania 2000

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Dezember 99

RPG

Wer wollte nicht gemeinsam mit Link neuen Abenteuern entgegenreiten?

Titel: . . . . . .Zelda Gaiden

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	12
2.	(5)	Mario Party	9
3.	(11)	Command & Conquer	4
4.	(4)	WCW/nWo Revenge	10
5.	(2)	Shadowman	3
6.	(Neu)	Rayman 2	1
7.	(8)	Banjo-Kazooie	16
8.	(7)	Mario Kart 64	25
9.	(Neu)	Pokémon Rot / Blau	1
10.	(13)	Star Wars Ep.I: Racer	5
11.	(14)	ISS 98	12
12.	(9)	Mario Golf 64	2
13.	(3)	Turok 2	11
14.	(10)	Mission: Impossible	16
15.	(WE)	1080° Snowboarding	9

Besonders auffällig an den Lesercharts ist der Aufstieg von Command & Conquer und der tiefe Fall von Turok 2. Unsere hohen Wertungen für Rayman 2 und die beiden Pokémon-Versionen rechtfertigt ihr mit dem sofortigen Charteinstieg der Spiele. Dem Vormonats-Zweitplatzierten Shadowman gelang es auch diesmal nicht, Zelda zu überholen – stattdessen verlor der Acclaim-Titel wieder drei Plätze. WCW/nWo Revenge festigte seine Position.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Jet Force Gemini	1
2.	(3)	Rayman 2	2
3.	(2)	Shadowman	3
4.	(1)	WWF Attitude	3
5.	(Neu)	Super Smash Bros.	1
6.	(Neu)	Lego Racers	1
7.	(6)	Turok 2	11
8.	(12)	F-1 World Grand Prix 2	6
9.	(11)	Re-Volt	3
10.	(8)	South Park	4
11.	(Neu)	World Driver Championship	1
12.	(4)	The New Tetris	2
13.	(5)	Tonic Trouble	3
14.	(9)	Mario Party	8
15.	(7)	Racing Simulation 2	3

Jet Force Gemini schoss sich direkt an die Spitze der Charts und verbannte das Vormonats-Führungstrio in nunmehr umgekehrter Reihenfolge auf die Plätze. Etwas enttäuschend verläuft der Deutschland-Start von World Driver Championship, das sich nicht einmal gegen den Altstar Turok 2 oder die Genre-Konkurrenten von Lego Racers und Re-Volt durchsetzen konnte. Konamis Hybrid Heaven konnte sich nach schwachem Start nicht einmal mehr in den Top 15 halten.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Super Robot Taisen 64	1
2.	(1)	Super Smash Bros.	11
3.	(2)	Pokémon Stadium 2	7
4.	(Neu)	V-Rally Edition 99	1
5.	(3)	J-League 1999 Perfect Striker 2	4
6.	(5)	Pokémon Snap	9
7.	(7)	Ogre Battle	5

Endlich wieder ein neuer Verkaufshit für das N64: Super Robot Taisen von Banpresto konnte sich vor dem Dauerbrenner Super Smash Bros. (in Japan Nintendo All-Stars Dai-Rantou Smash Brothers) positionieren. Ansonsten tat sich hier wenig, was vor allem an den wenigen Neuveröffentlichungen in letzter Zeit liegt. Lediglich V-Rally Edition 99, das übrigens erst jetzt in Japan auf den Markt kam, brachte etwas Bewegung in die Charts.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Pokémon Snap	5
2.	(6)	Army Men: Sarge's Heroes	2
3.	(Neu)	Jet Force Gemini	1
4.	(5)	Super Smash Bros.	7
5.	(3)	Gauntlet Legends	2
6.	(Neu)	NFL Blitz 2000	1
7.	(Neu)	Knockout Kings 2000	1

Der Pokémon-Wahn geht hier erst los, in den USA ist er in vollem Gange: Pokémon Snap sichert sich erneut die Spitzenposition. Interessant ist der Aufstieg von Army Men: Sarge's Heroes, das sich sogar vor dem brandneuen Jet Force Gemini platzieren konnte. Die aktuellen Sportspiel-Updates von Midway und Electronic Arts konnten ebenfalls in die oberen Charts-Bereiche vordringen. Nächsten Monat dürfte Donkey Kong 64 die Charts ordentlich durcheinander wirbeln!

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda Gaiden	4
2.	(2)	Pokémon Stadium	3
3.	(3)	Pokémon Snap	4
4.	(5)	Resident Evil 64	6
5.	(7)	Perfect Dark	18
6.	(Neu)	Tony Hawk's Skateboarding	1
7.	(15)	Armorines	2
8.	(13)	Banjo-Tooie	14
9.	(8)	Winback	10
10.	(11)	WCW Mayhem	4
11.	(9)	Mario Party 2	3
12.	(WE)	GTA	6
13.	(WE)	Conker 64	11
14.	(WE)	Starcraft	7
15.	(Neu)	Spiderman	1

Unsere Berichterstattung über Tony Hawk's Skateboarding und Spiderman verhalf den beiden Titeln zum Sprung in eure Most-Wanted-Charts, ansonsten tat sich bis auf die Wiedereinstiege einiger alter Bekannten wenig. Bemerkenswert ist noch der Aufstieg von Armorines – wer sich auf diesen Titel gefreut hat, wird sich über die hohe Wertung beim Test noch mehr freuen! Wie bei den Lesercharts gehört auch hier die Spitzenposition nach wie vor einem Zelda-Spiel.

TNT
Das Tipps 'n' Tricks-Center
HILFE Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.
GUIDE Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.
SPIELE Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-Genres aus.
Die TNT-Hotline:
0190/824666
Dieser Service der Firma MOMF kostet Sie DM 3,63 pro Minute

Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

WWF WRESTLEM

Der Kampf um den Titel der Wrestling-Referenz hat sich zuletzt ziemlich zugespitzt. Mit der Veröffentlichung von WWF Wrestlemania 2000 steht aber nun fest: Sieger und damit alter und neuer Champion ist THQ!

N-ZONE HIT

Derzeit wechseln die Lizenzen im Wrestling-Bereich: THQ bringt das erste Spiel mit der WWF auf den Markt, die WCW-Rechte hat sich nun Electronic Arts geschnappt und gleich *WCW Mayhem* daraus gestrickt und der frühere WWF-Lizenznehmer Acclaim plant ein Spiel mit den harten Jungs aus der ECW. Dass ein Lizenzwechsel gar nicht so große Veränderungen nach sich ziehen muss, beweisen die Entwickler von Aki mit dem brandneuen *WWF Wrestlemania 2000*. Obwohl die Liga eine andere ist, spielt sich ihr neues Spiel fast genauso wie der „Vorgänger" *WCW/nWo Revenge*! Was aber nicht heißen soll, dass sich ansonsten nichts getan hätte …

Neue Stars im alten Outfit

Bis auf einige Stars, die zwischendurch die Fronten gewechselt haben, wurde die komplette Darstellerriege ausgetauscht. Dabei ging man bei der Zuweisung der unzähligen Moves ebenso sorgfältig wie bei den Vorgängern vor, so dass ihr die WWF-Stars mit all ihren Trademark-Moves hier hervorragend dargestellt findet. Die Grafikengine ist mit der des Vorgängers identisch, so sind die Wrestler nach wie vor recht klobig und Grafikfehler nicht eben selten. Doch die tollen Animationen lassen darüber locker hinwegsehen – und kommen außerdem der perfekten Spielbarkeit zugute! Das Gameplay ist ebenso einsteigerfreundlich wie das Moverepertoire der Wrestler umfangreich ist. Nach wie vor müssen hier keine seitenlangen Movelisten auswendig gelernt werden. Selten war die Steuerung in einem Wrestlingspiel leichter zu begreifen. Spielerisch die auffälligste Änderung gegenüber dem Vorgänger ist eine neue Sitzposition, in die ihr eure Gegner vom Boden hochziehen könnt, um sie dann mit Schlägen und Kicks zu bearbeiten – wer will, kann seinem Kontrahenten natürlich nach wie vor gleich auf die Beine helfen.

Endlich Käfigmatches und ein komplexer Wrestler-Editor!

Ein von vielen gewünschter Spielmodus ist das Käfigmatch. Um dieses zu gewinnen, muss

Wo soll's denn hingehen?! The Rock hindert Steve Austin hier daran, beim Cage-Match einfach aus dem Käfig zu klettern.

ANIA 2000

man den Käfig verlassen, wobei noch ausreichend fitte Gegner euch durch Rütteln am Käfig oder Festhalten dabei behindern. Zwar können hier nur zwei Wrestler gegeneinander antreten, doch ist dies zweifellos der spielerisch beste Käfigmatch-Modus in einem Spiel bisher! Ebenso lobenswert ist der nun endlich implementierte Wrestler-Editor. Zwar seid ihr hier bei der optischen Umsetzung eurer eigenen Wrestler durch die nicht unbedingt überragende Grafik des Spiels selbst ein wenig eingeschränkt, doch spielerisch lässt dieser Modus keine Wünsche offen. Alleine mit dem Zuweisen der unzähligen einzelnen Moves seid ihr hier stundenlang beschäftigt!

IM VERGLEICH

1. WWF Wrestlemania 2000	THQ	89%
2. WCW/nWo Revenge	THQ	87%
3. WWF Attitude	Acclaim	86%
4. WCW Mayhem	Electronic Arts	85%
5. WWF Warzone	Acclaim	85%

THQ stellt den alten und den neuen Champion unter den Wrestling-Spielen. Zwar bieten die Acclaim-Titel eine noch größere Optionsfülle, doch ist das Gameplay von WWF Wrestlemania 2000 konkurrenzlos. Der neue Editor setzt das Spiel dabei noch klar vor den eigenen Vorgänger WCW/nWo Revenge.

Double-Team-Moves sind kein Problem, hier setzen Kane und der Undertaker zusammen zu einem gewaltigen Spike Piledriver an.

Der Kampf um die Gürtel

Der für Einzelspieler gedachte Road-To-Wrestlemania-Modus lässt euch eine ganze WWF-Saison inkl. aller Pay-Per-View-Events durchspielen. Hierbei könnt ihr auch die diversen Titel gewinnen und müsst diese daraufhin regulär verteidigen. Schade ist nur, dass ihr nicht zu zweit antreten könnt, denn einen computergesteuerten Partner für etwaige Tag-Team-Matches müsst ihr so oder so wählen! Die Computergegner sind diesmal übrigens um ein vielfaches aggressiver als zuvor und stellen eine echte Herausforderung dar. Weiterhin könnt ihr eigene PPVs zusammenstellen oder neue Gürtel kreieren und Wrestler darum antreten lassen. Selbst erstellte Wrestler und Gürtel können übrigens auf dem Modul abgespeichert und über das Controller Pak sogar ausgetauscht werden!

Michael Pruchnicki

Der Wrestler-Editor lässt euch jeden Move einzeln aussuchen.

Der Undertaker zelebriert seinen berühmten Gang übers Seil.

BEWERTUNG

Titel:	WWF Wrestlemania 2000
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	50+ Wrestler
Preis:	ca. DM 139,95
Datenträger:	256-Mbit-Modul
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Aki
Sprache:	Englisch
Release:	Erhältlich

Grafik: 75%
Sound: 67%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: *Überragendes Gameplay und ein umfangreicher Edit-Modus machen WWF Wrestlemania 2000 zum besten Wrestlingspiel für das N64!*

MEINE MEINUNG!

WWF Wrestlemania 2000 ist die konsequente Weiterentwicklung der WCW-Spiele von THQ. Das ohnehin hervorragende Gameplay wurde im Detail verbessert und bei den Optionen zog man mit der (ansonsten spielerisch schwächeren) Konkurrenz weitgehend gleich. Das Käfigmatch ist gut gelungen und der unglaublich umfangreiche Wrestler-Editor lässt keine Wünsche offen. Zusammen mit der perfekten Spielbarkeit, die Anfängern einen schnellen Einstieg und Fortgeschrittenen den Zugriff auf ein riesiges Moverepertoire ermöglicht, ergibt das Ganze das mit Abstand beste Wrestling-Spiel für das N64. Lediglich die etwas kantigen Wrestler-Modelle und der schwache Sound (diesmal inkl. der Einmarsch-Musikstücke!) können nicht ganz überzeugen. Für Wrestling-Fans ein Pflichtkauf! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

GAMESTORE
...einfach cooles Leben

Ladenlokal ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO64

Komp.dt 89,90
EnglPAL uncut 109,90

ARMORINES

Komp. dt. inkl. 4MB 134,90

DonkeyKong64 Spieleber. 24,80

Komp.dt 109,90
EnglPAL uncut 129,90

Rainbow Six

Komp.dt 89,90
EnglPAL uncut 109,90

Turok RageWars

PAL uncut 129,90

DN-ZeroHour

Dt. Version 119,90

WWF Wrestlemania 2000

Dt. Version 99,90

WCW Mayhem

Ready2Rumble dt.	114,90
Resident Evil 64 PAL	129,90
SouthPark Chef.LuvShak dt.	89,90
Smash Bros. dt.	89,90
Roadsters 99 dt.	114,90
JetForceGemini dt.	114,90
Worms Arm. dt.	114,90

0201 / 777235

Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

THE ROCK IM INTERVIEW

INFO

Was denken die Wrestler über WWF Wrestlemania 2000? Wir befragten einige Stars.

D´LO BROWN

Erster Eindruck:
Wrestlemania ist der Kracher! Mann, ich seh' wirklich cool aus in dem Spiel. Es wurde zwar nicht so viel Wert auf die Darstellung der Gesichter gelegt wie bei WWF Attitude, aber dafür sehen die Moves realistischer aus und das ist es schließlich, was zählt. Das Gameplay ist auch viel einfacher. Du musst nicht links, links, oben, oben, unten, rechts drücken, nur um jemanden in einen Hammerlock zu nehmen.

Lieblingsopfer:
Ich werde diesen fetten Bastard Mark Henry plattmachen.

Tag-Team-Partner:
Jeder außer Mark. Man sollte immer mit Steve Austin zusammengehen. Wenn ich's nicht schaffe, kann Stone Cold in den Ring kommen und unsere Gegner mit dem Stunner weghauen.

MANKIND

Erster Eindruck:
Das ist das beste Wrestlingspiel, das ich jemals gezockt habe. Ich habe gerade gegen Mark Henry verloren, also kann der Realitätsgrad nicht so hoch sein, aber die Grafik ist hervorragend und die Soundeffekte sind cool. Ich mag das ganze Spiel! Ich bin allerdings ein schlechter Videospieler. Das geht zurück auf die Zeit, als ich nackt Colecovision Football gespielt habe und meine Mutter mich dabei erwischt hat. Ich leide seitdem an einer mentalen Blockade!

Lieblingsopfer:
Ich würde The Rock verprügeln für den ganzen Müll, den er von sich gibt. Ich ärgere mich immer noch ein bisschen darüber, dass er beim Royal Rumble elfmal mit dem Stuhl auf mich draufgehauen hat. Ansonsten ist Mankind jetzt wieder mit allem zufrieden, aber Cactus Jack will sich vielleicht an „The Great One" rächen.

Tag-Team-Partner:
Ich würde ein Team aus meinen Persönlichkeiten wie Cactus Jack und Mankind bilden. Zusammen sind sie nicht zu stoppen – und sie sehen auch verdammt gut aus!

CHRIS JERICHO

Erster Eindruck:
Ich denke, es ist fantastisch! Es ist fast wie ein Zeichentrickfilm. Ich bin wirklich aufgeregt, denn sogar mein komischer Gang und mein arrogantes Cover sind im Spiel! Einen Moment. Was ist das!? Ich weiß ja, dass das Spiel noch nicht fertig ist, aber mein Name ist falsch geschrieben und meine Frisur schaut wirklich schlecht aus. Wo ist mein Pferdeschwanz? Ich sollte zu THQ hinfahren und ihn selbst einbauen. Das ist absolut lächerlich! Irgendjemand dort braucht einen Tritt in den Hintern!

Lieblingsopfer:
Eigentlich jeder WWF Wrestler, einschließlich mir selbst. Ich spiele gerne mit mir selbst.

Tag-Team-Partner:
Nur das unverstandene Genie Vince McMahon verdient es, mein Tag-Team-Partner zu sein. Die übrigen WWF-„Stars" sind doch nur langweilige Kopien mittelmäßiger Wrestler. Niemand kann The Ayatollah of Rock 'N Rolla und Mr. McMahon stoppen.

Wer könnte die Qualität eines Wrestlings-Spiels besser beurteilen als der aktuelle Superstar der Wrestling-Szene? Wir nutzten die Gunst der Stunde und trafen uns mit WWF-Star The Rock zum Exklusiv-Interview!

N-ZONE: Was hältst du von *WWF Wrestlemania 2000*?
The Rock: Mit einem Wort – elektrisierend! Es ist das verdammt beste Wrestling-Videospiel, das ich je gespielt habe. Und das bedeutet eine Menge, denn The Rock ist König aller Videospiele!

N-ZONE: Was an Wrestlemania macht das Spiel so gut?
The Rock: Als ich das Spiel gespielt habe, waren die beiden ersten Dinge, die mir auffielen, die allgemeine Geschwindigkeit von *Wrestlemanias* Gameplay und die Flüssigkeit der Bewegungen der einzelnen Wrestler. Zwar sind die Charaktermodelle nicht so detailliert wie die von *Attitude*, doch *Wrestlemanias* Gameplay ist höllisch viel flüssiger und schneller. Die Vier-Spieler-Royal-Rumbles sind besonders aufregend, da man drei Gegner auf einmal vermöbeln kann. Was das Spiel sonst noch hervorstechen lässt, ist die Art wie der People's Elbow präsentiert wird. The Rock steht über seinem Gegner, tritt den Arm weg und greift langsam nach dem Ellbogenschoner, bevor er den elektrisierendsten Move der Welt anbringt – und das ist etwas, was *Attitude* versprochen, aber nicht gehalten hat. Mir gefällt außerdem die Tatsache, dass man nicht hoch, runter, links, rechts drücken, sich auf den Kopf stellen und in einem Feuerball aus dem Fenster springen muss, nur um einen Rock Bottom auszuführen.

N-ZONE: Wen würdest du im Tag-Team-Modus von Wrestlemania 2000 als Partner wählen?
The Rock: Am Anfang hätte The Rock dich genommen! Aber nachdem wir jetzt die ganze Nacht gegeneinander gespielt haben, ist mir absolut klar geworden, dass du ein Schwächling bist. Du wirst niemals The Rocks Tag-Team-Partner sein. Nicht in diesem Spiel und nirgendwo sonst. Wenn ich also jemand anderen als Partner wählen müsste, würde ich noch einen Rock auswählen. Denn wer ist besser als The Rock? Mein neues Team würde ich dann „Rock im Quadrat" nennen.

N-ZONE: Welche Charaktere willst du im Spiel windelweich prügeln?
The Rock: Was ist das für eine dumme Frage? Natürlich wird The Rock sich Stone Cold Steve Austin vornehmen. Wir sind nicht einer Meinung, und ich bezweifle, dass wir das jemals sein werden ... unsere Rivalität wird immer bestehen! Nach Steve Austin wird The Rock sich der Reihe nach die anderen „candy asses" vornehmen.

N-ZONE: Wenn jemand zum ersten Mal in *WWF Wrestlemania 2000* reinschaut, warum sollte er als The Rock spielen?
The Rock: Wenn du ein bisschen schlauer wärst, würdest du merken wie dumm sich diese Frage anhört. Die Millionen und Abermillionen The-Rock-Fans, und bald werden es Milliarden sein, wollen als The Rock spielen, weil The Rock alles hat – einschließlich The People's Eyebrow, The People's Elbow und The Rock Bottom. The Rock liefert Jabronies (Anm. d. Redaktion: So betitelt The Rock seine Gegner) im Smack Down Hotel ab, 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, 365 Tage im Jahr einschließlich Schaltjahr. Der Großartige hat die besten Moves im ganzen Spiel. Der Elektrisierende sieht am besten aus. Und sobald jemand The Rock wählt,

INFO

The Rock
Richtiger Name: ..... *Dwayne Johnson*
Alter: *27*
Erfolge: ..... *2x USWA Tag Team Champion*
2x WWF Intercontinental Champion
3x WWF Tag Team Champion
3x WWF World Champion
Finishing Moves: ..... *Rock Bottom, People's Elbow*

„...wohl den falschen Code aktiviert ...?!

N64 XPLODER
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link
- Updatefähig
DM 119.95*

N64 MegaRAM
- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer
DM 59.95*

N64 1MB Memory Card linear
- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite
DM 29.95*

N64 8MB Memory Card
- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus
DM 49.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

wird er der beste Spieler aller Sportvideospieler werden. Punkt!

N-ZONE Hast du Spaß daran, in deiner Freizeit Videospiele zu zocken?

The Rock: Absolut! Aber andererseits hast du als Der Großartige nur sehr wenig Freizeit. Wenn ich daheim bin und nicht Angeln gehe oder mit Dany (Anm. d. Redaktion: The Rocks Frau) rumhänge, dann zocke ich mit meinem Schwager Hiram, der immer, wenn wir spielen der absolute Verlierer ist. Ich glaube, er hat eine Therapie nötig, weil er sich mental noch nicht von den Niederlagen erholt hat, die ich ihm in den letzten Jahren verpasst habe.

N-ZONE Was sind deine Lieblingsspiele?

The Rock: Ich liebe Sportspiele, vor allem die *Madden Football*-Serie. Ich dominiere das virtuelle Spielfeld seit *Madden '92*, und jeder, der mich jemals herausgefordert hat, weiß, dass ich verdammt nochmal der beste *Madden*-Spieler bin, den es gibt. Ich mag aber auch Spiele, die den Intellekt von The Rock fordern wie zum Beispiel *SimCity*.

N-ZONE Spielst du diese Spiele gegen andere WWF-Superstars?

The Rock: Meistens spiele ich alleine, wenn ich unterwegs bin, aber es gibt viele Jungs, die ihre PlayStations auf die Fahrt mitbringen. D'Lo Brown ist ein großer Videospiele-Fan. Genauso wie Mark Henry, Brian Cristopher und Kane. Bei einem großen Videospiel-Turnier in New York hat The Rock alle abgezockt und dann erschien Stone Cold Steve Austin auf der Bildfläche. Wir haben *Box Champions* in die PlayStation geschoben und The Rock hat ihn in 32 Sekunden ausgeknockt. Wer hat schon geahnt, dass Stone Cold als Roberto Duran spielen würde? Austin ist vom Sofa aufgestanden und aus meinem Hotelzimmer marschiert, irgendwas wie „Nie mehr, nie mehr" vor sich hinmurmelnd.

N-ZONE Ist an dem Gerücht was dran, dass du den Europäischen Gürtel von Mark Henry bei einer Videospiel-Wette gewonnen hast?

The Rock testete zusammen mit Mankind ausgiebig den neuen Wrestling-Knaller von THQ an! Vor allem der flüssige Spielablauf und die einfache Steuerung konnten die WWF-Superstars überzeugen.

The Rock: Das Gerücht stimmt. Man sieht, dass in der Gerüchteküche Neuigkeiten schnell verbreitet werden. In der Nacht als Mark Henry den Europäischen Titel bekommen hat, ging The Rock zu ihm und hat ihm gratuliert. Dann hat The Rock ihm direkt in seine kleinen, runden Augen geschaut und gesagt: „du hast es einfach nicht drauf, den europäischen Titel zu behalten. Hast du Lust auf ein *Madden 2000*-Duell mit Dem Großartigen ... der Sieger bekommt die Goldmedaille?" Er schaut mich an, Angstschweiß im Gesicht und hat sich vor Angst fast in die Hose gemacht und geantwortet: „Lass uns spielen!" The Rock hat einen Schritt in die Vergangenheit gemacht und die Pittsburgh Steelers von 1978 ausgewählt. Und dann hat er das getan, was er am besten kann: er hat den Schwächling verprügelt.

N-ZONE Bevor du so erfolgreich geworden bist, wie hast du mit Wrestling angefangen?

The Rock: Ich habe an der Universität von Miami Football gespielt und hatte das hohe Ziel, es in die NFL zu schaffen. In meinem Senior-Jahr war ich in der Vorsaison im All-American-Team und alles hat gut ausgesehen, bis ich mich schwer am Rücken verletzt habe. Anstatt zwei Wochen auszusetzen, habe ich nur zwei Tage pausiert und das hat mehr geschadet als geholfen. Ich habe die ganze Saison mit meiner Verletzung gespielt und hatte ein sehr erfolgloses Senior-Jahr. Kein NFL-Team zeigte sich an einer Verpflichtung meiner Person interessiert und ich bekam auch keinen Free-Agent-Vertrag. Letztendlich habe ich dann einen Dreijahresvertrag mit einem Team der Kanadischen Football Liga in Calgary unterschrieben und habe dort eine halbe Saison gespielt. Zu dieser Zeit kam ich nach Hause und mir wurde klar, dass ich an einem Punkt angekommen war, an dem ich mich entscheiden musste. Ich habe dann beschlossen, mit dem Football aufzuhören und für etwas zu trainieren, für das ich geboren bin...und das ist Wrestling.

N-ZONE Wie lang willst du im Wrestling-Geschäft bleiben?

The Rock: Ich werde wrestlen, solange wie der liebe Gott mir seinen Segen dafür gibt. So lange ich kreativ und innovativ bin und im Sportentertainment etwas auf die Beine stellen kann – wo Gleichgesinnte meinem Beispiel folgen – bin ich glücklich. Idealerweise läuft mein Vertrag mit der WWF noch fünf Jahre und danach werde ich meinen Vertrag nochmal verlängern. Diesem Geschäft gilt meine Leidenschaft, ich liebe es und es liegt mir im Blut, deshalb werde ich immer in irgendeiner Form etwas damit zu tun haben. Nach dem Wrestling wirst du The Rock vielleicht auf der großen Leinwand sehen und danach wirst du möglicherweise sehen, wie ich den Oscar als bester Darsteller in Empfang nehme. Ich schaue mir gerade einen Stapel Drehbücher an, aber wieder WWF Champion zu werden, hat natürlich Priorität. Du weißt, ich bin verdammt noch mal der beste WWF-Champ aller Zeiten.

N-ZONE Stimmt es, dass auch ein Buch von dir erscheinen wird?

The Rock: Ja. Es heißt „The Rock Says" und wir wollen es im Januar in den USA auf den Markt bringen. Das Buch erzählt die Geschichte meines Lebens vom 2. Mai 1972, dem Tag an dem ich geboren wurde, bis heute. Aber jetzt ist es Zeit für mein Match. Tut mir Leid, aber jetzt muss ich mir erst mal den Undertaker und The Big Show vorknöpfen.

N-ZONE Vielen Dank für das Interview und viel Glück beim Match!

Wenn Hogan den Gegner in Großaufnahme übers Knie legt, tut schon das Zusehen weh.

Vor der Arena geht der Kampf schonungslos weiter, und die Security Cam läuft mit.

Draußen an der frischen Luft fliegt sich's besser, wie Hogan hier schmerzhaft lernt.

Willkommen in der Show-Arena! Wenn sich die wirklich großen Jungs verhauen und gegenseitig verspotten, das Publikum vor Freude grölt und die Kommentatorenstimme sich überschlägt – dann kann man beinahe vergessen, dass WCW Mayhem „nur" ein Spiel und keine echte Wrestling-Meisterschaft ist.

Wrestling, 1-4 Spieler, Electronic Arts

WCW MAYHEM

Als einer von 40 durchtrainierten Kampfkolossen aus verschiedenen Ligen steigt ihr anfangs in den Ring. Bereits der von Fanfaren begleitete Einzug in die Arena wird dabei zur Schau, denn die verfügbaren Helden geizen nicht mit Posen und Drohgebärden: Selbstdarstellung pur, ganz wie im wirklichen Wrestler-Leben. Je nach gewähltem Spielcharakter wendet ihr verschiedenste Techniken an, um eure Kontrahenten abzuservieren. Mörderische Fallrückzieher und schonungslose Tritte in den Unterleib gehören dabei eher zum Standardrepertoire. Wenn die Spielkamera dann noch Großaufnahmen bietet, tut sogar das Zuschauen weh. Spöttische Gegnergesten und harsche Kommentare der virtuellen Sportmoderatoren reizen das Hallenpublikum zu immer neuen Begeisterungsstürmen. Das wirkt extrem authentisch und schürt beim Spieler das Verlangen nach dem Sieg natürlich kräftig. Acht verschiedene Turniermodi bietet *WCW Mayhem*, darunter ein Handicap-Match, den Battle Royal oder den Four Way Dance. Dank Multitap-Unterstützung nehmen

Eigene Wrestling-Stars lassen sich kinderleicht entwerfen.

Ein Kämpfer liegt k.o. am Boden, einer fliegt aus dem Ring, so schön kann ein zünftiger Battle Royal der Super-Wrestler aussehen.

Die Großaufnahmen – hier ein Ritt auf der „Hollywood-Schaukel" – bringen ordentlich Spielatmosphäre und echtes Wrestling-Flair.

MEINE MEINUNG!

Die ausgefeilte Steuerung von WCW Mayhem ermöglicht ein gezieltes, taktisches Vorgehen gegen die Ringkonkurrenz, ohne euch mit zu komplexen Tastenkombinationen zu überfordern. So kommt – vor allem im Mehrspieler-Modus – sofort Spielspaß auf, der lange anhält. Für echte Wrestling-Atmosphäre sorgt außerdem das englischsprachige Kommentatorenduo. Nur in puncto Grafik fällt der Titel im Vergleich zur Referenz etwas ab. *Matthias*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

bis zu vier Spieler gleichzeitig an einer Meisterschaft teil. Bei genügend Siegen werden weitere Anabolika-Monster freigespielt und wem das nicht reicht, der entwirft sich einfach eigene Super-Wrestler mit dem im Spiel enthaltenen Unterprogramm. Bemerkenswert ist auch, dass Kämpfe sogar auf dem Parkplatz weitergehen, im Herrenklo oder in der Stadionvorhalle. Die durchdachte Steuerung sorgt auch bei solchen Sondereinlagen dafür, dass das Kampfgeschehen nicht in hirnloses Geprügel ausartet.

Hogan in Aktion - Ein schwarzer Tag für die arme Biene Maja.

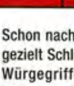
Der Gegner liegt am Boden: Grund genug für einen Freudenhüpfer.

Schon nach kurzer Zeit setzt ihr gezielt Schläge, Tritte, Würfe und Würgegriffe ein. Das bedeutet Langzeitspielspaß, der auch von kleineren Grafikschnitzern kaum getrübt werden kann.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

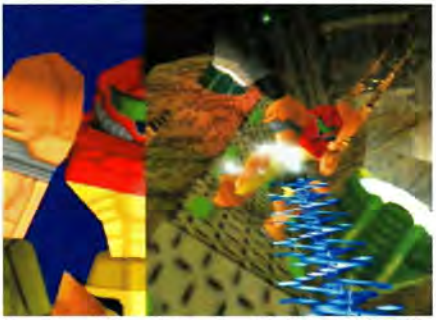
Titel: ***WCW Mayhem***
Genre: ***Wrestling***
Spieler: ***1-4***
Schwierigkeitsgrad: ***3 Stufen***
Save Game: ***Ja***
Rumble Pak-Unterstützung: ***Ja***
Expansion-Pak: ***Ja***
Controller Pak: ***Ja***
Levels: ***8 Spielmodi***
Preis: ***ca. DM 120,-***
Datenträger: ***128MBit***
Hersteller: ***Electronic Arts***
Entwickler: ***EA Sports***
Sprache: ***Dt. Texte, engl. Sprache***
Release: ***23.12.1999***



Grafik: ***84%***
Sound: ***85%***
Dauerspaß: ***87%***
Gesamtwertung: ***85%***

Beurteilung: ***WCW Mayhem hat alle Zutaten, die ein Wrestling-Spiel braucht, um lange interessant zu bleiben. Die Steuerung ist schnell erlernt, bietet dabei aber eine Fülle von Angriffen und Special Moves, die dafür sorgen, dass neben schierem Draufhauen auch die Kampftaktik nicht vergessen wird. Leider ist die Grafik des atmosphärisch dichten Titels nicht ganz so brillant wie der Rest.***

Die Nahaufnahme im Pausenmodus zeigt es: Kirby hat hier eben Yoshi verschlungen und sich damit einige seiner Fähigkeiten einverleibt.



Im rasant geschnittenen Intro werden alle Spielfiguren in ihrer Stage präsentiert – hier Metroid-Heroine Samus Aran.

Beat'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

SUPER SMASH BROS.

Was passiert, wenn sich Nintendos Top-Stars wie Mario, Link und Pikachu gegenseitig vermöbeln? Zumindest in Japan wurde Smash Brothers zum Megahit – wir testen für euch die deutsche Version!

Bei *Super Smash Bros.* lässt Nintendo die eigenen Kultfiguren gegeneinander antreten. Mario, Yoshi, Donkey Kong, Kirby, Zelda-Held Link, Metroid-Veteranin Samus, (Star) Fox McCloud und Pikachu treten in insgesamt elf Arenen gegeneinander an. Bis zu vier von ihnen nehmen dabei gleichzeitig an einem Kampf teil – falls ihr nicht genug Mitspieler auftreiben könnt, übernimmt das N64 auf Wunsch die Steuerung der übrigen Prügelknaben.

Absturz statt k.o.

Zwar erscheint das Spiel auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Beat'em Up, doch ist der Schlüssel zum Sieg nicht der klassische Knockout. Vielmehr geht es darum, die Gegner soweit zu schwächen, dass ihr sie problemlos vom Rand der Stage runterstoßen könnt. Können sich abstürzende Kämpfer anfangs noch mit einem Doppelsprung aus fast jeder Lage retten, zeigen harte Treffer gegen angeschlagene Gegner deutlich heftigere Wirkung: Hier segeln die Opfer oft dermaßen weit aus dem Bildschirm, dass an ein Zurückkehren auf die rettenden Plattformen nicht mehr zu denken ist. Wer abgestürzt ist, hat aber noch nicht verloren und kann wieder mitmischen. Sieger ist hier derjenige, der innerhalb des Zeitlimits den meisten Kontrahenten einen Freiflug verpasst hat. Die Stages sind hierbei ähnlich wie bei einem Jump&Run aufgebaut, so dass ihr zwischen mehreren Plattformen wechseln könnt. Je nach Situation zoomt die Kamera dabei raus, um euch mehr Überblick zu bieten.

Power-Ups mit Pfiff

Neben einigen normalen Angriffen, Special Moves und Würfen könnt ihr beim Bearbeiten der

Um zu gewinnen, müsst ihr eure Gegner von der Stage stoßen.

In der relativ flachen Metroid-Stage ist Action garantiert.

SUPER SMASH BROS.

Mit vier Kämpfern in der Arena kann es passieren, dass die meisten Teilnehmer nur noch durch die Luft fliegen.

Link setzt das Schwert, den Bumerang und sogar Bomben ein.

Bis zu vier Kämpfer können an einem Match teilnehmen.

MEINE MEINUNG!

Ganz so hochkarätig wie die Darstellerriege ist das Gameplay von Super Smash Bros. leider nicht. Durch den einfachen Spielablauf eignet sich das Spiel in erster Linie für jüngere Spieler oder als Partygame – falls ihr zwei oder drei Mitspieler auftreiben könnt, kommt der wichtige Multiplayer-Schadenfreude-Faktor hinzu! Ansonsten kommt hier leider recht schnell Langweile auf. Ein Lob verdienen die deutsche Sprachausgabe und die vorbildlich ins Deutsche übersetzten Texte.

Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Gegner auf diverse Power-Ups zurückgreifen. Diese sind teilweise ebenso prominent wie die Hauptdarsteller des Spiels, beispielsweise könnt ihr die Feuerblumen aus frühen *Mario*-Spielen oder den Hammer aus dem klassischen *Donkey Kong* benutzen. Wer im Gefecht etwa zu viele Treffer mit einem Laserschwert eingesteckt hat, kann seine Energie durch eine Tomate oder ein Herz wieder auffrischen. Sowohl die knallbunte grafische Darstellung als auch die akustische Seite des Spiels sind insgesamt ansprechend, auch wenn einige der Spielfiguren in anderen Spielen schon weniger blockig ausgesehen haben. In die PAL-Version hat Nintendo komplett deutsche Texte und sogar deutsche Sprachausgabe eingebaut, ansonsten hat sich gegenüber der japanischen Version, die wir in Ausgabe 03/99 getestet haben – bis auf den Titel – eigentlich nichts geändert.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel: ..... *Super Smash Bros.*
Genre: ..... *Beat'em Up*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Einstellbar*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion-Pak ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Nein*
Levels: ..... *8+4 Kämpfer*
Preis: ..... *ca. DM 89,95*
Datenträger: *128-MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: ..... *HAL*
Sprache: ..... *Dt. Texte, dt. Sprache*
Release: ..... *Erhältlich*

Grafik: *75%*
Sound: *74%*
Dauerspaß: *76%*
Gesamtwertung: **75%**

Beurteilung: Super Smash Bros. ist ein einfach gehaltenes Prügelspiel, bei dem vor allem Multiplayer-Fans und jüngere Spieler auf ihre Kosten kommen werden. Wenn ihr ein ernsthaftes Beat 'em Up sucht oder meistens alleine spielt, werdet ihr dagegen eher enttäuscht sein.

Game It! — Titel des Monats Januar (PSX): **Medal of Honour*** 89,99 incl. Versandkosten!!!

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Army Men 3D	89,99
Army Men Air Attack	89,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Le Mans 24*	89,99
Rainbow 6*	89,99
Southpark Rally	a.A.
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

Lieferbedingungen: Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse. Lieferung innerhalb 1-2 Tagen nach Bestellung. (Falls Artikel nicht vorrätig, wird Ihnen der Artikel innerhalb 1-2 Tagen nach Bestellung zugeschickt. Sie sind nicht verpflichtet, auf die Lieferung zu warten.) Versandkosten: Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse.
- bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadenersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel; ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel; ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 3.12.99 N = Neu V = vorrätig P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	89,99
Actua Tennis	89,99
Akuji	89,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	89,99
Anna Kourn Tennis	89,99
Asterix	84,99
Asterix & Obelix	89,99
Autobahn Raser 2	84,99
B Movie	89,99
Baldur's Gate*	84,99
Bushmen / Duch 2	89,99
Baseball 2000	89,99
Big Race USA	89,99
Billard Nights	74,99
Bisto	89,99
Bloem!	69,99
Bloody Roar 2	89,99
Bomberman	74,99
Brix, Fantasy Racing	89,99
Bto. World	89,99
Bto. Champions 2000	89,99
Le Mans 24*	89,99
Lucky Luke	89,99
Madden NFL 2000	89,99
Medal of Honour	89,99
Mega Man Legends	89,99
Metal Gear Solid	89,99
Min Soldier Miss	89,99
Millenium Soldier	89,99
Moto Racer Carmand*	89,99
Miss. Impassible	89,99
Nagano Winter	89,99
Monopoly	89,99
Motor Racer Boarding*	89,99
Mulan Story	89,99
N	89,99
Nascar 2000*	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz 2000*	89,99
Nhl 2000	89,99
Ninja	84,99
No Fear Downhill*	89,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Pharao	89,99
Player Manager	74,99
Pong	89,99
Porth Blank 2	89,99
Popn Pop	69,99
Populous	89,99
Power Stream Boeing	89,99
Pro 18 Golf	89,99
Pro Pinball Timesh	89,99
Pro Pinb. Fantastic	69,99 N
Psybadek	89,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rayman	89,99
Rayman 2*	89,99
Resident Evil	49,99
Resident Evil Plat.	49,99
Ridge Racer	89,99
Ridge Racer 4	84,99
Rival	89,99
Road Rash 3D	84,99
Robbie the Jail Break	89,99
Rogue Trip	89,99
Rollcage	89,99
Ronin Blade	89,99
Rugrats	89,99
Ski Koden 2	89,99
Shadowman	89,99
Sheep	89,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Simpsons Wrestl.	89,99 N
Sled Storm	89,99
Soul Blade	89,99
South Park	89,99
Space Invaders	89,99
Speed Freaks	89,99
Sports Car GT	89,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Star Wars	89,99
Star Wars Bedrohung*	89,99
Street Fighter Ex+	89,99
Street Sk. 2	89,99
Supercross	89,99
Supercross 2000*	89,99
Swing	89,99
Syphon Filter Alpha 3	89,99
Syphon Filter	89,99
Tarzan	89,99
Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Plat.	49,99
The Nest Terror	89,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods	89,99
Tomb Raider	89,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider 4*	89,99
Tommi Makinen	89,99
Tony Hawk Pro Skater	89,99
Trio Runner	89,99
Turok	89,99
Turok Dinosaur*	89,99
Triple Play Baseball	89,99
Ultimate 8 Ball	89,99
Ultimate Baseball 99	89,99
Vr Golf	89,99
Vr Rally 2	89,99
War of the Worlds*	89,99
Warhammer 2 Dark Om	89,99
Warzone	89,99
Warzone 2100	89,99
Wing Over 2	89,99
Wipe Out 3	89,99
Worms Pinball	89,99
Worms Armageddon	89,99
Wu Tang Clan	89,99
X-Men Special Edition	89,99
X-Men vs Street Fi	89,99
WWF Warzone	89,99
Xena Warrior Princess*	89,99
Zolas	89,99
Zone Pro Boarder	89,99
Y.A.R.G.	84,99

PSX HARDWARE

Vidis	
Level Control Pad	79,99
Level Contr. System	89,99
Dual Force Wheel	99,99
Arcadestick	69,99
Arcadestick Pro Joys.	69,99
Quick Shock	19,99
Quick Shock Sidy	39,99
Quick Shock Memo	24,99
Gamebuster	
Pro Link*	49,99
Lenkrad Mad Catz	89,99
Lenkrad Ferrari Shock	99,99
Pad	19,99
Memory Cards	
1 MB	29,99
XG Sat	39,99
1 MB 3 Stk. 15 Slot	19,99
120 Slot	49,99
240 Slot	69,99
1 MB Slot	49,99
1000 Slot	89,99
Sat Linkkabel	29,99
Sat Linkprogramm	24,99
Mouse Sony	39,99
Net Go	69,99
Net Go Adapter	24,99
Back Station Shock	29,99
Carrying Case	29,99
Space Station	29,99
Speeder Wheel	89,99
X-Ploder Pro	99,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

NINTENDO N64

All Star Baseball 2000	89,99
Asteroids Hyper*	89,99
Bass Hunter	89,99
Battle Zone*	89,99
Bio Freaks*	89,99
Bottomia Speed	89,99
Buck Bumble	89,99
Carmaggeddon*	89,99
Cruis'n USA	89,99
Duke Nukem	89,99
Extreme G	89,99
Extreme G 2*	89,99
F1 Pole Position	89,99
F1 World Grand Prix	89,99
Fighting Force*	89,99
Flying Dragon	89,99
Forsaken	89,99
Gex 64	89,99
Hydro Thunder*	89,99
Int Soccer 64	89,99
Int Soccer Deluxe	89,99
Int Track & Field	89,99
Iss Pro Evolution	89,99
Jade Cocoon*	89,99
James Bond*	89,99
Kobe Bryant	89,99
Lamborghini	89,99
Legend of Zelda	89,99
Mario Kart	89,99
Mario Party	89,99
Mission Impossible	89,99
Monaco Grand Prix	89,99
Mortal Kombat 4	89,99
Multi Racing Champ.	89,99
Nagano Winter	89,99
Nba Courtside	89,99
Nba Jam 2000	89,99
Nba Pro 98	89,99
Nba Pro 99	89,99
Nfl Blitz 2000	89,99
Nfl Quarterback	89,99
Nhl Breakaway	89,99
Nhl Breakaway 98	89,99
Nhl Hockey	89,99
Penny Racers	89,99
Pilotwings 64	89,99
Quake 2	89,99
Rakuga Kids	89,99
Rampage 2	89,99
Rampage World	89,99
Rat Attack	84,99
Ready 2 Rumble*	89,99
Ready 2 Rumble*	89,99
Rev Limit	89,99
Ridge Racer 64	89,99
Robotron	89,99
Rugrats	89,99
Shadowgate	89,99
Snowboard Kids 2*	89,99
Starcraft	89,99
Super Bowling	89,99
Super Mario	89,99
Tetrisphere	89,99
The Nest Terrors*	89,99
Top Gear Hyper Bike	89,99
Top Gear Rally	89,99
Turok*	84,99
Turok 2*	89,99
Vr Sports Powerboat	89,99
Wargods*	89,99
Wave Race Blue Storm	89,99
Wcw Nitro	89,99
Wcw Revenge	89,99
Wetrix	89,99
Wild Choppers	89,99
Wild Gunman	89,99
Wipe Out 64	89,99
Worms Armageddon	89,99
Wwf Attitude	89,99
Wwf War Zone	89,99
Yoshi's Story	89,99
Zelda Majoras Mask*	89,99

Vidis Dual Force Wheel + GTA2 Driver Driver 169,99

N64 HARDWARE

Lenkr. Shock2 Wheel	89,99
Lenkrad Mad Catz	89,99
Rumble Pak 1MB	**19,99**
Rumble Pak + Memory C.	29,99
Dreamwatch	49,99
Expansion Pak	89,99
Ferrari 128 Rumble	14,99
Expansion Pak	59,99

N64 HARDWARE

Lenkr. Shock2 Wheel	89,99
Lenkrad Mad Catz	89,99
Rumble Pak 1MB	**19,99**
Rumble Pak + Memory C.	29,99
Dreamwatch	49,99
Expansion Pak	89,99
Ferrari 128 Rumble	14,99
Expansion Pak	59,99

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	499,99
Lenkrad Mad Catz	149,99
Vmu	49,99
Vibration Pack	19,99
Visual Memory	69,99
Dreameyes	149,99
Fernbedienung	49,99

DREAMCAST SOFTWARE

Blue Stinger	89,99
Buggy Heat	89,99
Carrier	89,99
Chaos Field	89,99
Climax Landers	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Fighting Force 2*	89,99
Godzilla	89,99
Hydro Thunder	89,99
Incoming*	89,99
Jimmy White's 2	89,99
Kao the Kangaroo	89,99
Le Mans 24*	89,99
Marvel vs Capcom	89,99
Metropolis Street	89,99
Monaco Grand Prix	89,99
Mortal Kombat Gold	89,99
NBA 2000	89,99
NFL Blitz 2000	89,99
Pen Pen Triathlon	89,99
Power Stone	89,99
Ready 2 Rumble	89,99
Sega Bass Fishing	89,99
Sega Rally 2	89,99
Sega Worldwide Soccer	89,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	89,99
Speed Devils	89,99
Sports Car GT	89,99
Street Fighter Alpha 3	89,99
Super Speed Racing	89,99
Tee Off Golf	89,99
Trickstyle	89,99
Virtua Fighter 3	89,99
Virtua Striker 2*	89,99
Wild Metal	89,99
World Wide Soccer*	89,99
World Wide Soccer	89,99
WWF Attitude	89,99
Zombie Revenge	89,99

Sonic+Virtua Fighter 3+
Sega Rally 2 299,99
DC+VMU+Vibration Pack
+Controller 629,99
Alles zusammen 899,99
Hieraus kein Skonto!!

ACTION FIGUREN

Resident Evil Nemesis	19,99
Resident Evil 2	19,99
Metal Gear Solid #4	24,99
Spawn	19,99
Resident Evil re	24,99
Starcraft	19,99
Starcraft II	24,99
Warcraft II	24,99
Warcraft III	24,99
Commander #1	24,99

www.gameit.com bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 – 03443/309073
12277 Berlin
JE Games Marktschröe
Rudolfstr. 101 – 030/72125248
16761 Hennigsdorf
JE Games
Poststr. 1 – 03302/272706
19322 Wittenberge
Art Stern 1
21335 Lüneburg
Am Sande 26 – 04131/735396
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078
63667 Nidda
Bahnhofstr. 5 – 06043/65415
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schillerstrasse 4 – 06251/3564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 – 06331/92941
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/5596 93
71032 Böblingen
Postfach 36 – 07031/231940
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 – 07071/21562
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274/778045
76829 Landau
Indebrunnstr. 9 A – 06341/930570
78647 Trossingen
GIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8
07425/33840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50
87435 Kempten
Im Allgäu Center 1 – 08031/77 62
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 – 08331/49 77 99
88131 Lindau
Aeschacher 3 – 08382/2 92 55
89073 Ulm
Gänsestrasse 23 – 0731/62 16 497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 09117/418811
92224 Amberg
Schlachthof-Kath.Str. 6 – 09621/490766
95615 Marktredwitz
Jägerstraße 52 – 09231/667550

Mit der Sniper-Funktion seines Lasers kann Buzz seine Gegner genau anvisieren.

Die eingebauten Flügel erlauben es Buzz Lightyear, seine Sprünge etwas verlängern.

Der Boss auf dem Dachboden ist nur in der Regenerationsphase verwundbar.

Jump&Run, 1 Spieler, Activision/Disney Interactive

TOY STORY 2

Der Pixar-Zeichentrickspaß Toy Story 2 ist jetzt auch als actionreiches Jump&Run-Abenteuer erhältlich.

In *Toy Story 2* wird Cowboy-Puppe Woody von einem Spielzeugsammler entführt. Woodys ehemaliger Konkurrent Buzz Lightyear macht sich mit all den anderen Spielsachen auf den Weg, um ihn zu retten. Ihr dürft Buzz Lightyear durch zehn 3D-Levels steuern und müsst zusätzlich fünf Boss-Kämpfe bestehen. Die Reise beginnt im Kinderzimmer, wo überall bösartige Spielzeuge lauern, die Buzz mit seinem Laser beseitigen kann. Slinky Dog, Rex und die anderen unterstützen Buzz natürlich nach Kräften und geben nützliche Tipps. Darüber hinaus erleichtern Extras wie Waffenupgrades oder Schutzschilde dem Helden die Arbeit. Manche der Spielzeuge haben auch Zusatzaufgaben für Buzz: So bittet Bo Peep Buzz darum, ihre verloren gegangenen Schafe wiederzufinden. Sobald Buzz eine Aufgabe erfüllt hat, bekommt er zur Belohnung einen Planet-Pizza-Token. Erfreulicherweise müssen nicht sämtliche Tokens und Extras gefunden werden, um den Level abzuschließen. Bereits ein Token reicht jeweils als Eintrittskarte für den folgenden Bereich. Zwischen den Levels wird die Geschichte leider nur mit kurzen Dia-Shows weitererzählt – hier wären Animationen sicher wünschenswert gewesen.

Thomas Rosato

Buzz kann ausgezeichnet klettern und gelangt so in alle Räume des Hauses.

Ein Sprung auf die Kofferraumhaube katapultiert Buzz direkt in eine Wäscheschleuder.

MEINE MEINUNG!

Das Jump&Run Toy Story 2 hat mich von der ersten Minute an gefesselt. Die Hauptfigur Buzz Lightyear bietet eine Fülle von Möglichkeiten, die umfangreichen Levels zu lösen. Dadurch fühlt man sich nahezu in die Trickfilmvorlage versetzt. Die Diashows zwischen den Levels sind allerdings etwas enttäuschend – ein paar Animationssequenzen hätte man schon spendieren können.

Thomas

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Toy Story 2
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	10 + 5 Boss-Levels
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	128 MBit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Disney Interactive
Sprache:	Engl. Texte, engl. Sprache
Release:	Anfang Februar 2000

Grafik:	85%
Sound:	84%
Dauerspaß:	91%
Gesamtwertung:	89%

Beurteilung: Das Jump&Run-Abenteuer Toy Story 2 sorgt mit großen und durchdachten Levels für jede Menge Spielspaß. Dabei werden die gelungene Grafik und der fetzige Soundtrack der Filmvorlage mehr als gerecht. Somit ist Toy Story 2 ein absolutes Muss für Fans toller Jump&Run-Spiele und natürlich für Freunde des gleichnamigen Films.

Fassungslos beobachten die Spielzeugfreunde, wie Woody von einem Sammler entführt wird.

Um in die Mitte des Pools zu gelangen, muss Buzz zunächst diesen Schwimmreifen aufpumpen.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

N-ZONE HIT

Turok-Fans vergnügen sich diese Weihnachten mit dem vor allem auf Multiplayer-Matches ausgelegten Turok: Legenden des Verlorenen Landes. Für Einzelkämpfer hat Acclaim den 3D-Action-Reißer Amorines in der Hinterhand. Wir sagen euch, ob der Held im Blechmantel Anschluss zur Genrespitze halten kann.

In *Armorines Project S.W.A.R.M.* – so der volle Titel – erhaltet ihr den Auftrag, die Erde vor einer Insekten-Invasion aus dem All zu schützen. Das Gewürm aus einer weit entfernten Galaxie hat in einer russischen Raketenbasis seinen ersten Brückenkopf gebildet und strebt danach, sich über den ganzen Planeten zu verbreiten. Ihr steigt entweder als Tony Lewis oder Myra Lane in den *Armorines*-Kampfanzug, steht beim Briefing durch General Kendall stramm und püriert danach mit eurem Waf-

Wintervorrat: Manchmal beobachtet ihr sogar, wie das extraterrestrische Ungeziefer hilflose Menschen verschleppt.

Zu den imposanten Bossgegnern zählt auch diese bildschirmfüllende Insektenkönigin, die ihr in dem Lavapool kräftig brennen lasst.

Aztekentempel: Die Level-Baumeister von Acclaim haben wieder ganze Arbeit geleistet.

In Sibirien fahrt ihr mit der Schienenbahn und zerlegt das Gewürm mit deren Geschütz.

Wenn Ihr die Bruthügel der Käfer zersägt, entfleuchen manchmal einige der kleinen Blutsauger.

fenarm aus der Ego-Perspektive die krabbelnde Pest. Schon in der ersten Zone müsst ihr Schalter betätigen, Waffen-Upgrades aufsammeln und Laserbarrieren überwinden. Es schließt sich eine Schienenwagenfahrt an, bei der ihr Spinnen, Läuse und riesige Käfer mit dem Bordgeschütz pulverisiert. Im weiteren Verlauf erfahrt ihr, dass sich ein Teil der grausigen Brut mittels Raketen schon nach Südamerika, Ägypten und in eine Vulkanregion hat verschicken lassen. Auch in diesen Zonen löst ihr Rätsel – teils unter Ausnutzung eurer Fähigkeit zum Springen und Kriechen – und räuchert die flinken Monster mit dem Granatwerfer, dem Plasmagewehr oder eurem Blaster aus. Damit euch das größere Ungeziefer nicht überraschend aus einer dunklen Ecke anfällt, nutzt ihr die überzeugend präsentierte Infra-

fröhliche Weihnachten & einen guten Rutsch

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

Armorines - Project SWARM	99,90
Bass Hunter 64	109,90
Beetle Adventure Racing	59,90
Box Champions 2000	99,90
Chameleon Twist 2	99,90
Command & Conquer 64	119,90
Destruction Derby	109,90
Donkey Kong (+ Expan.Pak)	139,90
Earthworm Jim 3D	89,90
Gauntlet Legends	109,90
Hot Wheels Turbo Racing	99,90
Hybrid Heaven	119,90
Jet Force Gemini	119,90
LEGO Racers	119,90
Magical Tetris Challenge	119,90
Mario Golf	119,90
Micro Machines 64 Turbo	69,90
Milo's Astro Lanes	99,90
Monster Truck Madness	99,90
NBA Live 2000	99,90
Premier Manager 64	99,90
Racing Simulation 2	119,90
Rainbow Six	99,90
Rayman 2	119,90
Re-Volt	119,90
Ready 2 Rumble Boxing	109,90
Road Rash	119,90
Readster	99,90
RTL World League Soccer	109,90
Rugrats	119,90
Shadowgate 64	119,90
ShadowMan	119,90
Star Wars 1 - Racer	119,90
South Park Luv Shack	89,90
Super Smash Bros.	89,90
The New Tetris	89,90
Tonic Trouble	119,90
Turok - Legenden d.verl. Landes	99,90
Vigilante 8 (2. Herausforderung)	109,90
WCW Mayhem	99,90
WWF Attitude	119,90
Worms - Armageddon	119,90
Wrestlemania 2000	119,90
Xena	109,90
Xploder 64 (Mogelmodul)	99,90

Dreamcast

Aero Wings	89,90
Blue Stinger	99,90
Buggy Heat	89,90
Dynamite Cop 2	89,90
F1 World Grand Prix 2	109,90
Hydro Thunder	109,90
Jimmy White's Cueball 2	89,90
Marvel vs. Capcom	109,90
Millennium Soldier	109,90
NFL Blitz 2000	109,90
Power Stone	89,90
Racing Simulation 2	98,-
Re-Volt	89,90
Ready 2 Rumble Boxing	109,90
Sega Worldwide Soccer	89,90
ShadowMan	89,90
Snow Surfers	89,90
Soul Calibur	109,90
Soul Fighter	109,90
South Parkc - Chef's Luv Shack	89,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Alstare Racing	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
TrickStyle	89,90
UEFA Striker	109,90
Worms - Armageddon	99,90
WWF Attitude	89,90
Joystick	95,--
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation® Nintendo 64® Saturn Dreamcast® Super Nintendo Mega Drive® Game Boy (Color) ® PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
Bitte geben Sie Ihr System an

N64-Konsole (gebraucht) + Donkey Kong 64 (inkl. Expansion Pak)

Multinorme PAL/NTSC

PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke) + 2. Dual-Shock-Controller

Laden	Versand
Öffnungszeiten:	*Bestell-Hotline:*
Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr	Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr
Samstag von 10 bis 16 Uhr	Samstag von 10 bis 16 Uhr

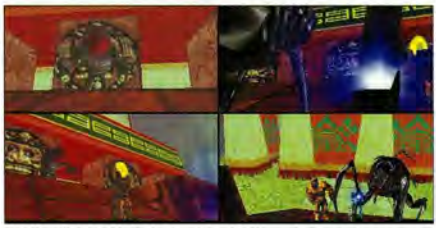
MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

030/450 20 20 8

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme.

Eure vielgliedrigen Widersacher erklimmen Schrägen, springen euch aus der Tiefe an und ziehen sich nach herben Treffern sogar zurück.

Mit dem glänzenden Granatwerfer räuchert ihr Kammern und Schächte aus, in denen sich das Insektengezücht eingenistet hat.



Der Vier-Spieler-Multiplayermodus bietet euch diverse Turniermodi und Gelegenheit, selbst als Kakerlake durch die Gegend zu hüpfen.

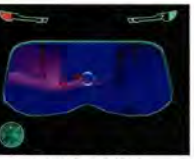
rot-Optik. Und um nicht aus der Distanz mit Feuerbällen und Schockwellen eingedeckt zu werden, aktiviert ihr die einstufige Zoom-Funktion und pirscht euch vorsichtig an die stark bewachten Nistplätze heran.

Neues von der Zweispielerfront: Der Kooperationsmodus läuft mitsamt Sniper-Zoom flüssig.

Feuersturm und Feinarbeit

Armorines läuft auf einer verbesserten *Turok 2*-Grafikengine und kann durch seine spannende Story, die wieselflinken Gegner und die Einblendungen, in denen euch der General zusätzlich einpeitscht, eine eigenständige Atmosphäre fernab des Verlorenen Landes erzeugen. Acclaim Studios London ist es gelungen die Qualität der Texturen zu verbessern. Zwar wurden die Labyrinthe, Korridore und Schaltzentralen recht karg eingerichtet, dafür sind die Außenaufbauten teils noch pompöser und raffinierter ausgefallen als bei *Turok 2*. Die computergesteuerte Terrarium-Clique, die euch in der Form von Skorpionen, Blutegeln oder Läusen an die Panzerung will, ist detailliert animiert und lässt sich sogar unvermittelt von der Decke auf euren Kopf fallen. Nicht unerwähnt dürfen zudem die feinen Soundeffekte bleiben: Schon aus der Ferne hört ihr das Getrappel der giftigen Horden, die euch mit einem markerschütternden Wiehern anfallen. Zur schleimtriefenden Action – das Grillen der Kakerlaken mit Elektrostößen bereitet besonderes Vergnügen – gesellt sich ein Gameplay mit fordernden Missionszielen: So müssen unter anderem Türen gesprengt oder außerirdische Waffen aufgespürt werden. Überdies werden die Areale in höheren Spielabschnitten immer komplexer und der Widerstand der Insekten immer erbitterter. *Armorines* bedient sich der bewährten Turok-Steuerung und lässt euch dank des sauberen Zweispieler-Kooperationsmodus und zahlreicher Multiplayer-Varianten langfristig in der *Armorines*-Sondereinheit euren Dienst verrichten.

Florian Brich



Der geniale Infrarot-Modus wertet das Spektakel deutlich auf.

MEINE MEINUNG!

Der Eintritt in das Armorines-Luftsturmregiment lohnt sich! Zwar sind die Charaktere Lewis und Lane noch nicht so zugkräftig wie der Übervater Turok, doch profitiert der dramatische Vernichtungsfeldzug gegen die Insekten deutlich von dem bei Acclaim mittlerweile praktizierten Technology-Sharing. Neben sichtbaren Verbesserungen der Armorines zu Grunde liegenden Turok-2-Engine, versetzen euch vor allem die hohe Beweglichkeit der ekligen Monster, die löblichen Lichteffekte und die fordernden Missionstrukturen in einen wohligen Rausch. Selbst die zu klein geratenen Munitionssymbole, grob geformte Schalter und Phasen musikalischer Eintönigkeit können den positiven Gesamteindruck nicht trüben. Ihr könnt übrigens davon ausgehen, dass Vorzüge wie die IR-Optik, realistischere Texturen und der Koop-Modus auch in Turok 3 Eingang finden werden, da dieses wiederum auf der Turok-2-/Armorines-Engine basieren sollte. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

IM VERGLEICH

1. Turok 2	Acclaim	92%
2. Armorines: Project S.W.A.R.M.	Acclaim	90%
3. Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	86%
4. Hybrid Heaven	Konami	85%
5. South Park	Acclaim	70%

Armorines Project S.W.A.R.M. etabliert sich durch prächtige Zwischensequenzen, die „artgerechten" Animationen und die gruselige Atmosphäre in der Spitzenklasse des 3D-Action-Genres. Da der Sound und das Monster-Repertoire nicht ganz so diabolisch wie bei Turok 2 ausgefallen sind, kann Acclaim dem Action-Oberhäuptling mit diesem Titel aber nicht den Federschmuck vom Kopf reißen. In die Acclaim-Edelriege – das absurde South Park basiert übrigens auch auf der Turok-2-Engine – konnte bis dato nur Konami mit dem futuristischen Hybrid Heaven einbrechen.

BEWERTUNG

Titel:	Armorines
Genre:	3D-Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	20
Preis:	ca. DM 109,-
Datenträger:	128 MBit
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios London
Sprache:	Dt. Texte
Release:	22. Dezember 99

Grafik:	88%
Sound:	85%
Dauerspaß:	90%
Gesamtwertung:	90%

Beurteilung: *Dank Sniper-Modus, Multiplayer-Option und der Team-Tauglichkeit ist Armorines mehr als ein Turok-Clone im Metallmantel. Da bei dem deftigen Action-Fest Kritik nur im Detail angebracht ist, dürfen nicht nur Fans der Rothaut bedenkenlos den Roboterarm durchladen.*

Im rasanten Arcade-Modus bringen Schüsse aus den kurzzeitig aufleuchtenden Feldern fette Punkte.

Vor allem die Gesichter der NBA-Cracks sind hervorragend gelungen. Hier stopft Shaq mit grimmiger Miene.

Basketball, 1-4 Spieler, Nintendo

NBA COURTSIDE 2

Der Namenspate von den L.A. Lakers wird von vielen als derjenige Spieler gehandelt, der das NBA-Erbe eines Michael Jordan antreten kann.

N-ZONE HIT

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

Neben allseits bekannten Features wie dem obligatorischen 3-Point-Shootout oder dem Bestreiten einer Saison dürft ihr euch auf die Matches ausgiebig in der Trainingshalle vorbereiten. Hier können Spielzüge einstudiert oder Freiwürfe trainiert werden. Nehmt ihr eine komplette Saison in Angriff, könnt ihr dort vorher kreierte Ballkünstler durch hervorragende Leistungen auf dem Parkett zum kommenden Superstar ausbilden. Im Arcade-Modus kann ohne lästiges Regelwerk und kleinliche Schiris gedunkt werden, was das Zeug hält. Treffer aus einem der sternförmigen Felder werden dabei mit bis zu 15 Punkten belohnt.

Technische Generalüberholung

Im Vergleich zum Vorgänger fallen vor allem die sehr viel geschmeidigeren Animationen ins Auge. Alle Finessen des Sports vom Crossover-Dribbling über das Aufposten bis hin zum Tipp-In werden authentisch dargestellt. Die Topspieler der NBA verblüffen gegnerische Abwehrspieler darüber hinaus mit individuel-

Gebannt bewundern die Verteidiger die Sprungkünste von Kevin Garnett.

Wer die CPU so ungedeckt schießen lässt, hat keine Chance gegen die intelligent aufspielenden Gegner.

Im Practice-Modus könnt ihr in aller Ruhe an eurer Freiwurf-Technik feilen.

len Moves. Geblieben ist zum Glück die starke KI der CPU-Gegner, einfallslose Alleingänge auf den Korb werden gnadenlos mit Blocks und Steals bestraft. Nur wer die Offensiv-Spielzüge ge-

Der 3-Point-Shootout gehört mittlerweile zu einem Basketballspiel wie der „Mailman" zu den Utah Jazz.

Herzlichen Dunk! Die Replays lassen das Herz jedes NBA-Fans höher schlagen.

Die CPU-Mannschaften verteidigen geschickt. Hier gibt Chris Childs die Offensivstrategie aus.

INFO

Interview mit Kobe Bryant

Der 21-jährige Aufbauspieler der Los Angeles Lakers ist selbst begeisterter Videospieler.

N-ZONE *In welchem Alter haben Sie mit dem Basketball begonnen?*
Kobe Bryant: *Ich habe mit fünf Jahren mit Basketball angefangen. Im selben Jahr habe ich auch meine Leidenschaft für Videospiele entdeckt. Am meisten Spaß hat es gemacht, gegen meinen Vater zu spielen. Ich habe ihn immer besiegt und er hat dann (immer) „unabsichtlich" den Reset-Schalter betätigt …*

N-ZONE *Wie stark waren Sie in die Entwicklung von NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant eingebunden?*
Kobe Bryant: *Mein wichtigster Beitrag zum Spiel sind die Bewegungen, die im Motion-Capturing-Verfahren entwickelt wurden. Alle meine Moves vom Dribbling bis zum Dunk sind im Spiel enthalten. Ich habe außerdem die Idee eingebracht, jeden Starspieler mit einem individuellen Move zu versehen. Nintendo hat darüber hinaus wechselnde Mimiken der Spieler entwickelt.*

N-ZONE *Wo liegen die Verbesserungen gegenüber NBA Courtside?*
Kobe Bryant: *Als erstes lassen sich hier die individuellen Moves der NBA-Superstars nennen. Darüber hinaus verbessern sich selbst kreierte Spieler im Laufe einer Saison. Das Spiel ist sehr realistisch, man verbessert sich ständig, je öfter man spielt. Ein spezieller Trainings-Modus wurde ebenfalls integriert.*

N-ZONE *Spielen Sie privat auch Videospiele?*
Kobe Bryant: *Ich spiele, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Auf Reisen habe ich immer meinen Game Boy Color dabei, demnächst wird NBA Courtside übrigens auch für den Game Boy Color erscheinen. Mein absolutes Lieblingsspiel war und ist jedoch immer noch Super Mario Bros.*

N-ZONE *Wird es ein NBA Courtside 3 geben?*
Kobe Bryant: *Auf jeden Fall! Bis jetzt darf ich noch nichts verraten, aber es wird jede Menge neue Features enthalten. Bis dahin können sich alle Fans mit NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant vergnügen. In diesem Spiel steckt alles, was die Faszination NBA ausmacht: Man kann in das Gesicht des Verteidigers dunken oder den Schuss des Gegenspielers per Monsterdunk ins Aus befördern. Fans werden dieses Game lieben, ich jedenfalls komme nicht mehr davon los!*

N-ZONE *Vielen Dank für das Interview.*

konnt ausnutzt und die richtigen Match-Ups findet, hat eine reelle Chance gegen die spielstarken Teams. Auch in der Defensive sind Profis gefordert, der Computergegner zieht geschickt Fouls und nutzt Mismatches gnadenlos aus. Habt ihr die neuartige Momentum-Anzeige durch gekonnte Aktionen zu euren Gunsten beeinflusst, werdet ihr mit einer höheren Trefferquote belohnt. Das Kommentatoren-Duo analysiert das Geschehen fachmännisch, lässt aber den typischen amerikanischen Enthusiasmus vermissen.

Jens Quentin

Tim Duncan demütigt „Grandma" Johnson mit einem Monsterblock.

BEWERTUNG

Titel:	NBA Courtside 2
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Levels:	5 Spielmodi
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Nein
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	2000
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 83%
Sound: 75%
Dauerspaß: 89%
Gesamtwertung: **88%**
IMPORT

MEINE MEINUNG!

Die hohe KI der CPU-Teams macht den akkuraten Simulationspart inklusive der Möglichkeit, einen eigenen Schützling zum NBA-Star zu machen, vor allem für NBA-Puristen interessant. Für alle Gelegenheitsspieler stellt der unterhaltsame Arcade-Modus eine gute Alternative dar. Nur gelegentliche Slow-Downs und stark begrenzte Defensivstrategien (man hat nur die Wahl zwischen einer Full-Court-Press- und einer normalen Verteidigung) verhindern, dass NBA Courtside 2 zur Referenz NBA Live 2000 aufschließt.

Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Um seine Psyche zu heilen, muss Jim für die goldenen Kuh etliche Euter suchen.

Berührungen der glühenden Laserschranken sind äußerst schlecht für Jims Gesundheit.

Gefangen im eigenen Kopf, hat Jim nur indirekten Kontakt zur Außenwelt.

Jump & Run, 1 Spieler, Virgin Interactive

EARTHWORM JIM 3D

Fliegende Euter, schlitternde Schweine – wer's gerne skurril mag, erhält in Earthworm Jim 3D die volle Packung! Willkommen zu neuen haarsträubenden Abenteuern des muskelbepackten Jump&Run-Gewürms.

Achtung Viehschlag! – Leider hat Jim diese Warnung ignoriert und küsst, als er von einer purzelnden Kuh am Kopf erwischt wird, bewusstlos den Boden. Nun muss er das durch den Schlag entstandene Chaos in seinem Schädel aufräumen, um wieder aufzuwachen. Vier Psycho-Welten mit über 30 Unterlevels warten dazu auf euch und den Helden. Die eigens entwickelte Wormorama-3D-Engine hebt Jims Abenteuer flüssig in die dritte Dimension. 50 verschiedene Gegner – zum Teil alte Bekannte aus früheren *Earthworm*-Titeln – sorgen dafür, dass euer bzw. Jims Weg zur geistigen Gesundheit niemals langweilig wird. Das abgefahrene Level- und Weltendesign tut ein Übriges. Nur die Spielsteuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, und mit der frei beweglichen Kamera-Optik ist es manchmal fast unmöglich, Jim und seine Widersacher gut ins Bild zu bringen. Trotzdem ist *Earthworm Jim 3D* von Virgin Interactive ein wirklich tolles Spiel, denn der einmalige Mix aus Verrücktheit und Jump&Run-Fun wiegt die Steuerungs- bzw. Kameraprobleme klar auf.

Matthias Glaser

Jim hat das Monster erlegt. Der Fiesling ist endlich am Boden und verstreut seine Knochen.

Galakto-Schurke Fatty Roswell hat etwas Grundsätzliches gegen Jims Schweineritt: Knallgefährliche Raketen!

BEWERTUNG

Titel:	Earthworm Jim 3D
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	ca. 30
Preis:	ca. DM 109,-
Datenträger:	128MBit
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Shiny Entertainment
Sprache:	dt. Texte
Release:	Erhältlich

Grafik:	78%
Sound:	78%
Dauerspaß:	82%
Gesamtwertung:	79%

MEINE MEINUNG!

Wenn ihr früher schon mit Spaß als Erdenwurm durch die Spielwelten gefitzt seid, werdet ihr an den neuen 3D-Abenteuern von Jim erst recht Gefallen finden. Die ironischen Anspielungen, die äußerst merkwürdigen Charaktere und die vertraute Portion schwarzen Humors dürften aber auch Erdenwurm-Neulinge in den Bann des Spieles ziehen. Deutlich weniger „brav" als die Jump&Run-Konkurrenz, bietet Earthworm Jim 3D mit skurrilen Missionen und 50 durchgeknallten Widersachern eigentlich alles, was das Herz des spielwütigen Zynikers begehrt. *Matthias*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Beurteilung: Earthworm Jim 3D ist eine gelungene Übertragung des beliebten Titels in die dritte Dimension, wobei auch der neue Teil dem bekannten Serienkonzept treu bleibt. Über 30 Levels und massig aberwitziger Humor garantieren langanhaltenden Spielspaß. Nur die starke Konkurrenz unter den N64-Jump&Runs verhindert eine noch höhere Wertung.

Trendy ins Jenseits! Die weiblichen Untoten schlurfen modebewusst in Markenturnschuhen durch finstere Gassen.

Neben Zombies, bissigen Höllenhunden und giftigen Riesenspinnen warten mutierte Monsterechsen auf das heldenhafte Duo.

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

RESIDENT EVIL 64

Wen derzeit die Grippe plagt, hat eigentlich noch Glück gehabt. In Raccoon City grassiert ein weitaus schrecklicherer Virus, der harmlose Einwohner zu monströsen Menschenfressern macht.

Die hungrigen Genossen torkeln meist in Scharen auf die Protagonisten zu, rechtzeitiges Nachladen ist daher Pflicht.

Claire Redfield will die Geheimnisse um den Verbleib ihres Bruders Chris in Raccoon City aufdecken. Natürlich dauert es nicht lange, bis die mutierten Einwohner sich auf die neugierige Protagonistin stürzen. Glücklicherweise kann Leon Kennedy rettend eingreifen, der eigentlich seinen Dienst bei der örtlichen Polizei antreten wollte. Das durch das Schicksal zusammengeführte Duo wird bald wieder getrennt, und ihr schlüpft in die Rolle eines der beiden Helden, um dem Geheimnis der unheimlichen Stadt auf die Spur zu kommen. Mit Waffen wie einem Schrotgewehr, einer Pistole oder einem Granatwerfer haltet ihr euch grässliche Genmutationen vom Leib, die hinter jeder Ecke lauern. Dabei ist nicht nur ein schneller Abzugsfinger gefragt. Durch das Lösen der zahlreichen Rätsel erhaltet ihr wichtige Dokumente, Schlüssel oder Edelsteine, die an anderer Stelle Verwendung finden. Aus technischer Sicht haben die Entwickler das N64 ziemlich ausgereizt: Durch eine tolle Soundkulisse (geht ihr beispielsweise über Glas, hört ihr ein Knirschen), filmreife Cut-Szenen in bestechender Qualität und flüssige Animationen vor schaurig-schönen HighRes Hintergründen entsteht ein atmosphärisch einmaliges Horrorspektakel. Aufgrund ständig wechselnder Kameraeinstellungen kommt es an einigen Stellen zwar zu Steuerungsverwirrungen, dieses Manko lässt sich aber leicht verschmerzen.

Jens Quentin

Die Rätsel sind logisch und können mit ein wenig Hirnschmalz problemlos gelöst werden.

Die Cut-Szenen tragen zur filmreifen Atmosphäre bei.

MEINE MEINUNG!

Unglaublich, was die Entwickler an Grafik-Finessen und Atmosphäre in das 512-MBit-Modul gepackt haben. Die Helden bewegen sich flüssig durch die gruselig gestalteten Szenarien, und die Untoten schlurfen filmreif unter grässlichem Stöhnen durch die Geisterstadt. Überraschungsmomente mit Gänsehaut-Garantie wechseln sich gekonnt mit logischen Rätseln und schusslastigen Monsterjagden ab. Wer Spaß an genial inszeniertem Grusel hat, darf sich dieses Horror-Highlight nicht entgehen lassen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Resident Evil 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	2 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	2 Charaktere
Preis:	DM 149,90
Datenträger:	512 MBit-Modul
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Angel Studios
Sprache:	Engl. Texte, engl.Sprache
Release:	09.01.2000

Grafik: 88%
Sound: 85%
Dauerspaß: 91%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: *Survival-Horror vom Allerfeinsten. Starke Nerven, eine ruhige Schusshand und Grips führen euch in diesem atmosphärisch meisterhaften Albtraum zum Erfolg.*

THQ Games für Game Boy Color - mehr Fun und Farbe. Mehr Features. Überall. Jederzeit.
Fifa 2000 – grenzenlose Fußball-Action: 5 Spielmodi, Original Teams. **NHL 2000** – offensive Eishockey-Power. Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** – American Football at its best: Original Spieler und alle Teams. **Tiger Woods PGA Tour 2000** – Golf ohne Handicap: 6 Pros, 18-Loch, 4 Spielmodi. **Micro Machines 1&2TwinTurbo** – ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** – Jump'n Run-Action, neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** – Das Logical-Prinzip: wer's knackt, gewinnt!
WWF Wrestlemania 2000 – Alle original Wrestler, knallharte Action!

THQ. GameBoy's friend.

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and m
license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo. EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, It's in the game" are trademarks or registered trademarks of Ele
Double-D symbol are trademarks of Dolby laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All ri
Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. © 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used he

Boxen, 1-2 Spieler, Midway

READY 2 RUMBLE BOXING

Kann der Herausforderer aus dem Hause Midway den frisch gekrönten Titelträger Box Champions 2000 auf die Bretter schicken?

Ihr könnt entweder einen von 13 (weitere vier können frei gespielt werden) Cartoon-Boxern zum Schaukampf in den Ring schicken oder euch im Karrieremodus durch hartes Training und Preiskämpfe nach oben boxen. Dabei teilen neben Muskelbergen wie Tyson-Verschnitt Butcher Brown auch weibliche Fighter wie die geschmeidige Lulu Valentine kräftig aus. Euch stehen vier Schlagvarianten zur Verfügung; leuchtet die „RUMBLE"-Anzeige auf dem Bildschirm, schickt ihr den Gegner mit verheerenden Treffern ins Reich der Träume. Authentische Ansagen von Michael Buffer sowie gelungene Animationen sorgen für witzige Schlägereien, allerdings sinkt die Motivationskurve spätestens nach dem Freispielen des letzten Faustkämpfers steil nach unten.

Jens Quentin

Die gelungenen Animationen angeschlagener Fighter sind ein absolutes Highlight von Ready 2 Rumble Boxing.

Eine Unterteilung nach Gewichtsklassen gibt es nicht.

BEWERTUNG

Titel:	*Ready 2 Rumble Boxing*
Genre:	*Boxen*
Spieler:	*1-2*
Schwierigkeitsgrad:	*3 Stufen*
Save Game:	*Ja*
Rumble Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion-Pak	*Nein*
Controller Pak:	*Ja*
Levels:	*3 Spielmodi*
Preis:	*DM 129,95*
Datenträger:	*256 MBit-Modul*
Hersteller:	*Midway*
Entwickler:	*Point of View*
Sprache:	*Dt. Texte, engl. Sprache*
Release:	*Erhältlich*

Grafik: *85%*
Sound: *80%*
Dauerspaß: *75%*

Gesamtwertung: **81%**

Beurteilung: Technisch gelungener Schlagabtausch mit genialen Animationen und abgedrehten Boxern. Der witzige Arcade-Touch sorgt für spaßige Prügeleien, der Konkurrent von EA Sports hat jedoch aufgrund größerer Spieltiefe, eines besseren Schlagsystems und echter Langzeitmotivation Vorteile im Ring.

GameBoys.

THQ

VERTRIEB: ABC SPIELESPASS GmbH & THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und IRENENBRACHER Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

WWW.THQ.DE

e reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the erved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League e trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

SUPERCROSS 2000

Dank offizieller Lizenz wird die Renn-Simulation zum authentischen Dauerspaßbringer.

BEWERTUNG

Titel:	Supercross 2000
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	21 Kurse
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128 Mbit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Sprache:	Engl. Texte, engl. Sprache
Release:	3. Februar 2000

Grafik:	81%
Sound:	80%
Dauerspaß:	81%
Gesamtwertung:	81%

Beurteilung: Supercross 2000 ist eine kurzweilige Rennsimulation, die vor allem durch die akkurate Fahrphysik der Crossmaschinen überzeugt. Zusätzliche Spielmodi wie der Freestyle-Modus sorgen auf Anhieb für Spaß.

Als einer von 25 US-Spitzenfahrern könnt ihr auf 21 Originalpisten euer Motocross-Talent gegen die Konkurrenz unter Beweis stellen. Im Freestyle-Modus vollführt ihr halsbrecherische Stunts und trainiert euer Können. Maschinen diverser Marken von Honda bis Suzuki lassen sich umfassend tunen, wobei die Entwickler auf realistische Fahrphysik ganz besonderen Wert legten. Variable Kameraperspektiven und der integrierte Zweispielermodus runden den guten Gesamteindruck ab.

Die Stunts im Freestyle-Modus bringen euch das Fliegen bei.

Im Zweispieler-Modus könnt ihr den Wettstreit eurer Fahrer aus verschiedenen Kameraperspektiven genießen.

Matthias Glaser

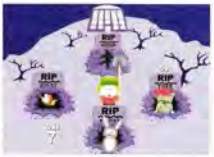
SOUTH PARK – CHEF'S LUV SHACK

Der Chefkoch aus der Trickfilmserie South Park moderiert die virtuelle Gameshow Chef's Luv Shack.

Fragen über Fragen stellt Chefkoch in seiner Show.

Ihr dürft in diesem witzigen Frage- und Antwortspiel mit bis zu vier Spielern antreten. Der Chefkoch persönlich stellt euch in *Chef's Luv Shack* Fragen rund um *South Park* und testet außerdem euer Allgemeinwissen. Zur Auflockerung könnt ihr in zahlreichen Minigames zusätzlich Punkte sammeln. Dabei orientiert sich das Spiel an der Serie und könnte grafisch und akustisch direkt dem Trickfilm entsprungen sein. Allerdings erscheint das Spiel nur in englischer Sprache und ist dadurch extrem schwer zu verstehen.

Thomas Rosato



BEWERTUNG

Titel:	South Park – Chef's Luv Shack
Genre:	Denkspiel/Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Save Game:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128 Mbit
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Sprache:	Engl. Texte, engl. Sprache
Release:	Dezember 99

Grafik: 78%
Sound: 72%
Dauerspaß: 68%
Gesamtwertung: **69%**

ROADSTERS TROPHY

In Roadsters Trophy von Titus dürft ihr in den schönsten Cabriolets verschiedener Hersteller fahren.

Mit dem Alfa Romeo könnt ihr in den Sonnenuntergang fahren.

Habt ihr euch bei *Roadsters Trophy* zu Beginn für einen Fahrer entschieden, könnt ihr mit einem der 30 ausbaufähigen Wagen über die zehn integrierten Strecken heizen. Dank der guten Grafik und dem rasanten Fahrgefühl kommt bei jedem Rennen Freude auf. Titus ist bei Roadsters Trophy die Gratwanderung zwischen Simulation und Arcade-Rennen wirklich gelungen, realistisches Fahrgefühl und Spielspaß halten sich die Waage. Die lizenzierten Roadster-Modellen von Herstellern wie Alfa Romeo, Lotus und Wiesmann sind die Highlights des Spiels.

Thomas Rosato

BEWERTUNG

Titel:	Roadsters Trophy
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	10 Strecken
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	128 Mbit
Hersteller:	Titus
Entwickler:	Titus
Sprache:	Engl. Texte
Release:	November 99

Grafik: 84%
Sound: 80%
Dauerspaß: 83%
Gesamtwertung: **83%**

NBA SHOW TIME

NBA Show Time bietet gewohnt donnernde Dunks, furiose Flugmanöver und nachsichtige Schiris.

Bei besonders groben Fouls gibt es sogar Freiwürfe.

Wie zu besten NBA-Jam-Zeiten segeln die Herren der Lüfte paarweise durch die Hallen, um den Ball mit voller Wucht in die Reuse zu hämmern. Lästige Regelwerke wurden in der Kabine gelassen, meist führt nur ein rustikaler Rempler zum Ballbesitz. Trifft einer der Original NBA-Baller den Korb dreimal in Folge, ist er „On Fire", was zu noch deftigeren Dunks führt. Da fast jede Basketball-Simulation inzwischen einen ähnlichen Arcade-Modus als Bonus bietet, lohnt sich ein Kauf nur für Fans des Automaten.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NBA Show Time
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	10 Stufen
Levels:	1 Spielmodus
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Hersteller:	Midway
BRD Realease:	Nicht bekannt
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 80%
Sound: 79%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **70%**
IMPORT

BANGAIOH

Bangaioh bietet eine rekordverdächtige Anzahl ebenso rekordverdächtig kleiner Sprites!

Die Hardwarepower zeigt sich nur an der hohen Spritedichte.

Das neue Spiel der Action-Profis von Treasure ist dank der gelungenen Steuerung (ihr könnt die Flugrichtung eures Kampfroboters und die Schussrichtung einzeln steuern) eine flotte Ballerei für zwischendurch. Zwar wird es mit der Zeit eine echte Herausforderung, im Dickicht aus feindlichen und eigenen Geschossen den Überblick zu behalten, doch insgesamt ist das Spiel ein wenig zu kurz. Für Treasure-Verhältnisse technisch erschreckend unspektakulär, für Fans von 16-Bit-Shoot'em-Ups aber ansonsten durchaus eine Überlegung wert!

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Bangaioh
Genre:	Action
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	13
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Hersteller:	Treasure/ESP
BRD Realease:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 40%
Sound: 75%
Dauerspaß: 69%
Gesamtwertung: **65%**
IMPORT

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

POKÉMON-SONDERHEFT

Die Resonanz auf unser erstes Sonderheft ist überwältigend, allerdings trüben Fehler in der Komplettlösung (teils falsche Bilder, fehlerhafte Texte) die gute Stimmung. Für die bei der Belichtung entstandenen Fehler möchten wir uns an dieser Stelle entschuldigen. Als Ausgleich haben wir eine korrekte Komplettlösung in dieser N-Zone auf dem Poster untergebracht und gleichzeitig den Umfang von 76 auf 92 Seiten erweitert. Darüberhinaus haben wir zusätzlich noch 18 exklusive *Pokémon*-Aufkleber beigefügt. Übrigens, wer uns bezüglich der Fehler im Sonderheft geschrieben hat, hat das Poster umsonst zugeschickt bekommen. Wir geloben Besserung für die Zukunft und werden uns künftig hoffentlich nicht mehr von den 150 Pokémon durcheinander bringen lassen. Danke für das Verständnis!

Die Redaktion

POKÉMON FÜR N64

Warum kommen eigentlich keine *Pokémon*-Spiele für das Nintendo 64 in Deutschland raus?

N-ZONE Nintendo wollte erst einmal abwarten, wie erfolgreich *Pokémon* auf dem Game Boy ist. Nachdem die *Pokémon*-Reihe in Deutschland offensichtlich noch erfolgreicher als in Japan oder den USA ist, werden nun auch definitiv *Pokémon*-Spiele für das N64 kommen. Als erstes ist *Pokémon Stadium* geplant, das in Japan unter dem Titel *Pokémon Stadium 2* erschienen ist. Übrigens, in *Super Smash Bros.* (siehe Test in dieser Ausgabe) gibt Pikachu sein N64-Debüt in Deutschland ab.

2. Könnt ihr eigentlich mal alle 150 Pokémon mit Bildern und Namen aufzählen?

N-ZONE Ein guter Vorschlag, denn wir gleich in die Tat umgesetzt haben (siehe Komplettlösung).

3. Lohnt es sich eigentlich, ein Expansion-Pak zu kaufen?

N-ZONE Das muss jeder für sich selbst entscheiden, ob ihm schönere Grafik bei manchen Spielen diese Investition wert ist. *Donkey Kong 64* läuft übrigens nur mit dem Expansion-Pak, hier hat man erst gar nicht die Qual der Wahl.

Max Betz

INDIZIERUNGEN

1.Warum sind die Indizierungen eigentlich auf dem Nintendo 64 strenger als auf der PlayStation, wie beispielsweise beim *James Bond*-Spiel? Wenn ihr euch mal *Dino Crisis* anschaut: Da liegen überall Leichen rum und fast an jeder Wand ist ein Blutfleck. Wenn ihr jetzt sagt, dass man da aber nicht auf Menschen schießt, dann halte ich euch entgegen, dass man bei *Resident Evil* auf Zombies schießt, die aber menschliche Umrisse haben. Bekommt diesen Brief bitte nicht in den falschen Hals. Spiele können auch ohne Gewalt gut sein, aber trotzdem, finde ich, ist die Indizierungsgefahr bei N64-Spielen höher als bei PlayStation-Titeln.

N-ZONE Dein Eindruck täuscht, es sind tatsächlich wesentlich mehr PlayStation-Spiele als Nintendo-64-Titel indiziert.

2. Alle Zeitschriften schreiben, *Rainbow Six* wäre nach dem gleichnamigen Roman benannt worden. Heißt der Roman nicht Operation:Rainbow?

N-ZONE In Deutschland ist der Roman kürzlich unter dem Namen *Operation: Rainbow* auf den Markt gekommen, in den USA ist er unter dem Titel *Rainbow Six* erhältlich.

Könnt ihr das Cover der N-Zone nicht auch mal mit einem bunten Hintergrund versehen, anstatt immer nur mit einem weißen?

N-ZONE Der weiße Hintergrund der N-Zone ist das Markenzeichen unseres Magazins und erleichtert das Auffinden im Zeitschriftenregal, wobei er optisch natürlich nicht so spektakulär aussieht wie die Hintergründe anderer Magazine. Nachdem alle bisherigen 32 Ausgaben mit diesem Aussehen erfolgreich waren, besteht für uns kein Grund, dies zu ändern. Im Gegenteil: Selbst ein Mitbewerber, welcher die N-Zone immer belächelt hat, macht nun ebenfalls nur noch weiße Hintergründe auf seinen Titelseiten (das Vorgängermagazin jenes Konkurrenten war übrigens, laut Verlagsangaben, aufgrund des „großen Erfolges" (!) eingestellt worden). Und noch etwas: Alle anderen Nintendo-Magazine erreichen nicht einmal zusammengenommen die Verkaufszahlen der N-Zone.

TESTVERSIONEN

Wo erhaltet ihr die Testversionen zu den verschiedenen Nintendo-64-Spielen?

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

N-ZONE Wir stehen im ständigen Kontakt mit allen wichtigen Softwareherstellern, die uns testfähige Vorabversionen zur Verfügung stellen. Außerdem erhalten wir wöchentlich die aktuellen Titel aus den USA und Japan.

Ich hätte noch eine Frage zu *World Driver Championship*: Ist die (schwammige) Steuerung verbessert worden?

N-ZONE Konami hat das Versprechen gehalten, (wie im Test zu lesen) in der deutschen Version die Steuerung verbessert und den Schwierigkeitsgrad entschärft.

Monika Gobrecht, Mainz

SHADOWMAN

Gibt es bei dem Spiel *Shadow Man* eigentlich viel zu lesen? Oder ist es wichtig, bestimmte Sachen zu lesen? Wenn ja, schreibt bitte, für was es wichtig ist. Ich möchte mir nämlich das Spiel nicht als PAL-Version kaufen. Warum? Weil ich es lieber realistischer hätte.

N-ZONE Es ist durchaus wichtig, dass man die zahlreichen Gespräche in Shadowman versteht, ansonsten wird man über kurz oder lang im Spiel nicht mehr weiterkommen. Davon abgesehen: Die Unterschiede der Versionen halten sich in Grenzen und rechtfertigen keineswegs den Kauf der NTSC-Version, davon abgesehen, dass diese auf PAL-Konsolen nicht läuft.

Rainbow

ISS2000

1.Wird Int. *Superstar Soccer 2000* eine europäische Lizenz, Ligavereine und deutschen Kommentar bieten?

N-ZONE Der neueste Teil der *ISS*-Serie wird leider keine Bundesliga-Lizenz oder Ähnliches haben, allerdings gibt es einen so genannten Master-Spielmodus, in dem mit Borussia Dortmund und Bayern München zumindest zwei deutsche Teams enthalten sind. Ob die N64-Version ein neu deutschen Kommentar haben wird, steht noch nicht fest.

2.Was muss man studieren, um Animator bzw. Spieleprogrammierer werden zu können?

N-ZONE Leider gibt es hier in Deutschland (im Gegensatz zu den USA oder England) noch keine derartigen Studiengang, von daher lässt sich auch kein sicherer Weg beschreiben. Wenn man Programmierer werden will, ist ein Informatik-Studium sicherlich der richtige Weg.

Philipp Lauthner

Pokémon

Da ich nun seit zwei Jahren treuer Leser eures Magazins bin, finde ich es ehrlich gesagt schlecht, dass ihr dievon mir sehr geschätzten Sammelkarten in letzter Zeit durch diese Pokémon-Sammelkarten ersetzt habt. Wie lange soll diese Serie denn noch dauern – mit diesen vielen Viechern? Wäre es nicht besser, man würde mindestens zwei Cheat-Sammelkarten beilegen? Auf diese wirklich praktische Idee möchte ich nicht ganz verzichten müssen und mit dieser Ansicht bin ich sicher nicht der Einzige! Ansonsten kann ich nur sagen: Weiter so!

N-ZONE Die rasante Auflagensteigerung und die überwältigende Resonanz auf unsere Pokémon-Features sprechen eine deutliche Sprache, aber keine Angst, schon in Kürze werden wir neben den Pokémon-Starkarten auch die normalen Cheat-Karten wieder einführen.

Matthias Horisberger

DOLPHIN

Wird die neue Nintendo-Konsole wirklich Dolphin heißen? Wenn ich mir zum Beispiel anstatt *Donkey Kong 64* Donkey Kong Dolphin vorstelle, hört sich das wohl doof an.

N-ZONE Der Arbeitstitel Dolphin ist laut Nintendo längst nicht mehr aktuell, wird aber des besseren Verständnisses wegen noch immer gerne von Fachmagazinen benutzt. Wie die Konsole heißen wird, steht noch nicht fest, es wird aber wohl kaum so sein, dass jedem Spieletitel der Konsolenname beigefügt wird, Spiele für Dreamcast oder die PlayStation heißen ja auch nicht „Sonic Dreamcast" oder „Crash PlayStation". Auf dem Nintendo 64 hat sich das Kürzel „64" ganz einfach angeboten.

Sandra Napolitano

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	☐	☐	☐
SNES	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (WWF Wrestlemania)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ☐ Ja ☐ Nein
Game-Boy-News ☐ Ja ☐ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☐ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Pokemon-Aufkleber	___	0	0	0
Pokémon-Zone	___	0	0	0
Pokémon-Komplettlösung	___	0	0	0
Tony Hawk´s Skateboarding	___	0	0	0
F-1 Racing Championship	___	0	0	0
Paperboy 64	___	0	0	0
WWF Wrestlemania 2000	___	0	0	0
WWF-Interview	___	0	0	0
Smash Brothers	___	0	0	0
Toy Story II	___	0	0	0
Armorines	___	0	0	0
NBA Courtside 2	___	0	0	0
Koby Bryant-Interview	___	0	0	0
Earthworm Jim 3D	___	0	0	0
RTL World League Soccer	___	0	0	0
Jet Force Gemini-Lösung	___	0	0	0
Shadow Man-Lösung	___	0	0	0
Pokémon-Starkarten	___	0	0	0

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 1/2000)
Ausgabe: _____/_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 1 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Damit ihr im neuen Jahr als strahlende Helden durch die Fantasy-Welt von Gauntlet Legends streifen könnt, haben wir einige nützliche Tipps und Cheats für euch zusammengetragen. Für das topaktuelle Supercross 2000 (Test in dieser Ausgabe) gibt es zwar nur einen Cheat, dieser hat es aber in sich. Also rettet die Welt oder schwingt euch aufs Motorrad!

euer Marco Marzinkowski

Gauntlet Legends (D/US)

Spielt als Falknerin: Sammelt in der Schatzkammer-Bonusrunde 50 Goldstücke, bevor die Zeit abgelaufen ist. Um in diesen Bonus-Level hineinzukommen, müsst ihr euch im Schatzkammer-Level vor die mit Sternen besetzte Tür stellen. Die Tür befindet sich kurz vor Ende des Levels und ist versteckt. Alternativ könnt ihr auch eine Walküre bis zur 10. Stufe spielen und dann bei der Charakter-Auswahl die Turbo-Taste gedrückt halten. Durch den Cheat verwandelt sich die Walküre in die Falknerin.

Spielt als Jackal: Sammelt in der Eis-Camp-Bonusrunde 50 Goldstücke, bevor die Zeit abgelaufen ist. Um in diesen Bonus-Level hineinzukommen, müsst ihr euch im Eis-Camp-Level vor die mit Sternen besetzte Tür stellen. Die Tür befindet sich kurz vor Ende des Levels und ist hinter einigen Kisten versteckt. Alternativ könnt ihr auch einen Zauberer bis zur 10. Stufe spielen und dann bei der Charakter-Auswahl die Turbo-Taste gedrückt halten. Durch den Cheat verwandelt sich der Zauberer in den Jackal.

Spielt als Minotaur: Sammelt in der Bergklippen-Bonusrunde 50 Goldstücke, bevor die Zeit abgelaufen ist. Um in diesen Bonus-Level hineinzukommen, müsst ihr euch im Bergklippen-Level vor die Tür mit dem Totenschädel und den gekreuzten Knochen stellen. Die Tür befindet sich auf einer Rampe am Rand der Klippen und transportiert euch in ein klassisches Gauntlet-Level. Alternativ könnt ihr auch einen Krieger bis zur 10. Stufe spielen und dann bei der Charakter-Auswahl die Turbo-Taste gedrückt halten. Durch den Cheat verwandelt sich der Krieger in den Minotaur.

Spielt als Sumner: Sammelt in der Bonusrunde des letzten Levels 50 Goldstücke, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Spielt als Drachen: Spielt einen Krieger bis zur 10. Stufe und drückt im Spiel folgende Kombination: rechts, C-oben, C-unten, Z-Taste, links, C-links, A, Start. Habt ihr den Cheat korrekt eingegeben, ertönt ein Bestätigungssignal. Der Krieger wird dann explodieren und als Drache wieder erscheinen.

Supercross 2000 (US)

Gebt im Cheatmenü einfach ALLBIKES ein, um alle Motorräder frei zu schalten.

Cheats & Codes Classic

Clayfighter 63 1/3 (D)

Gebt im Charakterauswahlscreen die folgenden Kombinationen ein und haltet dabei die L-Taste gedrückt.

Cheatmenü aktivieren:
C-oben, C-rechts, C-links, C-unten, B, A
Als Boogerman spielen:
oben, rechts, unten, links, rechts, links
Als Suma Santa spielen:
A, C-unten, C-rechts, C-oben, C-links, B
Als Dr. Kiln spielen:
B, C-links, C-oben, C-rechts, C-unten, A

Banjo-Kazooie (D)

Die folgenden Cheats funktionieren nur, wenn ihr das Puzzleteil aus der kleinen Sandburg in Treasure Trove Cove bereits habt. Schaut euch in Banjos Haus das Bild von Bottles über dem Kamin genauer an, indem ihr die C-oben-Taste drückt. Bottle wird euch dann eine Aufgabe stellen: ihr müsst einige Puzzles in der vorgegebenen Zeit lösen. Wenn ihr es schafft, erhaltet ihr jeweils einen Cheat, der in die Platten der Sandburg „gepickt" werden kann.

1. Puzzle: BOTTLESBONUSONE
Banjos Kopf wird groß.
2. Puzzle: BOTTLESBONUSTWO
Banjos Kopf und Füße werden groß.
3. Puzzle: BOTTLESBONUSTHREE
Banjo kriegt Riesenflügel.
4. Puzzle: BOTTLESBONUSFOUR
Banjo wird lang und dünn.
5. Puzzle: BOTTLESBONUSFIVE
Banjo wird lang und dünn, mit großem Kopf und großen Füßen.
6. Puzzle: BIGBOTTLESBONUS
Banjo und Kazooie bekommen große Köpfe und Füße, außerdem bekommt Kazooie Riesenflügel.
7. Puzzle: WISHYWASHYBANJO
Banjo wird eine Waschmaschine.

NOBONUS
Hebt alle Cheats wieder auf.
CHEATGIVETHEBEARALOTSOFAIR
Unendliche Luft
CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
Unendliche Eier
CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO
Unendliche Tokens
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
Unendlich rote Federn
CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO
Unendlich goldene Federn
CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS
Unendliche Leben
CHEATANEVERGYBARTOGETYOUFAR
Maximale Energie

Teil 1

JETFORCE GEMINI

Willkommen zum ersten Teil unserer Komplettlösung für dieses brillante Shoot 'em Up. Wir geben euch die Informationen an die Hand, die ihr benötigt, um alle Mitglieder des Jet-Force-Teams ausfindig zu machen. Außerdem decken wir die Geheimnisse auf und beschreiben die Techniken, die ihr benötigt, um Mizars Armee und Mizar selbst auszuschalten.

1- JUNO IM GOLDWALD

Den Startpunkt erreichen:

Rennt nach vorne, sobald ihr im Goldwald gelandet seid. Dort trefft ihr einen gremlinähnlichen Gnom namens Magnus. Mit diesem führt ihr eine Unterhaltung, in der ihr von ihm – unterstützt von einer cinematischen Zwischensequenz – über die bisherigen Geschehnisse unterrichtet werdet. Sammelt danach den Gemini-Halter ein, der sich auf einem hohen Regal hinter Magnus befindet. Geht dann hinter die Hütte, wo ihr erneut auf Magnus stoßt. Er wird euch die Funktionsweise der Lebensenergie-Türen erklären. Zerstört die fliegenden Angreifer und betretet den Goldwald.

TIPPS

1: Am Beginn der Höhle habt ihr die Wahl zwischen zwei Routen. Auf der linken Route spannt sich ein Balken über das Gewölbe. An dessen Spitze befindet sich ein roter Kristall. Ihr könnt ihn mit eurer Pistole herunterschießen, wenn eure Energieversorgung eine kleine Aufbesserung benötigt. Denkt an diese Technik, wenn ihr Kristalle in schwer zugänglichen Bereichen seht.

2: Der Tri-Raketenwerfer eignet sich besonders, um große und schwergepanzerte Gegner wie zum Beispiel Zombie-Drohnen und schildgeschützte Drohnen zu erledigen. Achtet aber darauf, nicht zu nahe bei eurem Ziel zu stehen, da ihr sonst durch die Detonation selbst verletzt werdet.

3: In einigen Stufen ist es möglich, zurückzurennen, wenn ihr in eine Horde fliegender Gegner gelaufen seid. Dann könnt ihr die Fieslinge aus der Distanz aufs Korn nehmen. Ihr müsst zwar eine ruhige Hand behalten, doch euer Energiestatus wird es euch danken.

4: Wenn ihr den Zielsuch-Raketenwerfer benutzt, müsst ihr beachten, dass eure Raketen erst dann voll ins Ziel gehen, wenn das Zielkreuz rot aufleuchtet.

5: Die beste Möglichkeit, feindlichem Feuer auszuweichen, sind Seitschritte von rechts nach links. Gewöhnt euch daran, euch in der Ego- / Zielperspektive fortzubewegen. Das ist zwar anfangs nicht leicht, aber wenn ihr darin erstmal geübt seid, steigert sich eure Spielleistung gewaltig.

DER STARTPUNKT

Begebt euch zu den Höhlen:

Sobald ihr durch die Tür geht, werdet ihr von feindlichen Drohnen angegriffen, die ihr alle schlachten müsst. Während eures destruktiven Vorstoßes seht ihr eine Zahl von Tribals. Über diese müsst ihr euch zum jetzigen Zeitpunkt keine Gedanken machen. Ihr habt später Gelegenheit, alle Tribals zu retten. Vergeßt nicht, die grünen Scharfschützen-Drohnen auszuradieren. Am Ende des Weges befinden sich zwei Türen. Eine Lebensenergie-Tür und eine kleinere, braune Tür. Nehmt die braune Tür.

Den gelben Schlüssel einsammeln:

Ihr befindet euch jetzt in den Höhlen. Erledigt die Wächter, während ihr euch nach unten zum Tunnel durcharbeitet (siehe Tipp 1). Vermeidet einen Sturz in das Wasserloch, da eure Aktionsmöglichkeiten so nur verlangsamt werden. Ihr kommt dann in ein offenes Gebiet, auf dem ihr eine Gruppe gefangener Tribals seht. Habt ihr alle Drohnen ausgelöscht, zerstört ihr die Kisten, an denen die Tribals gearbeitet haben, und ihr findet den gelben Schlüssel. Kehrt auf demselben Weg zurück, den ihr gekommen seid und geht durch die Lebensenergietür.

DER STARTPUNKT (FORTSETZUNG)

Den roten Schlüssel einsammeln:

Auf diesem Weg befinden sich keine Feinde, sondern nur metallene Ölfässer. Wenn ihr auf diese lange genug schießt, explodieren sie. Diese Eigenschaft könnt ihr nutzen, um eure Gegner mit verheerender Wirkung platt zu machen. Rennt durch diesen Abschnitt. Folgt den Treppen nach oben und wendet euch Links. Dort findet ihr nochmals Magnus, der in diesem Bereich herumwandert. Er händigt euch den roten Schlüssel aus, nachdem er euch kurz über Vela unterrichtet hat. Jetzt könnt ihr die Roter-Schlüssel-Tür an der Spitze der verschmutzten Rampe passieren.

Das Maschinengewehr einsammeln:

In einiger Entfernung seht ihr ein großes außerirdisches Insekt, das auf euch schießt. Seid tapfer! Der Brummer ist nicht so stark, wie er aussieht. Schießt aus der Ego-Perspektive auf das Insekt, während ihr durch Seitschritte dessen Schüssen ausweicht. Nach dem Ableben dieses Softys rennt ihr zu der futuristisch aussehenden Schatztruhe und drückt „A", um die Kiste zu öffnen. Nun erhaltet ihr das Maschinengewehr.

Den inneren Bereich betreten:

Geht die schmutzige Rampe nach unten zu der Tür. Benutzt das Maschinengewehr und schießt solange auf den Mittelpunkt des Schlosses, bis sich alle Kristalle blau färben. Die Tür öffnet sich und ihr stoßt in den inneren Bereich vor.

Zu eurem Schiff zurückkehren:

Hier dürft ihr viele Aliens zermatschen. Zudem entdeckt ihr hier die Kapazitäts-Kisten. Diese erweitern die Munitions-Kapazität eurer Waffen (zu diesem Zeitpunkt die der Standard-Pistole). Zerstört alle Gegner, um durch die Lebensenergie-Tür zu gelangen. Nach dieser geht es wie gewohnt weiter. Achtet auf die grünen Scharfschützen-Drohnen, die sich unmittelbar zu eurer Linken hoch in den Bäumen verschanzt haben. Zudem gibt es hier viele fliegende Feinde. Erledigt diese und hüpft in euer Raumschiff.

2. JUNO AN BORD DER S.S.ANUBIS

Bevor ihr den Laderaum erreicht, müsst ihr mit Magnus sprechen. Er wird euch unter Zuhilfenahme einer weiteren Videosequenz darüber unterrichten, was mit Vela passiert ist. Springt dann auf die Kisten und sammelt die Kapazitäts-Kisten und den Gemini-Halter ein,

um euren Energievorrat aufzustocken. Klettert weiter die Kisten hinauf, bis ihr eine Schatzkiste findet, die eine Plasma-Schrotflinte enthält. Kehrt nun an den Punkt, an dem ihr mit Magnus zusammengetroffen seid, zurück und betretet die Tür zum Laderaum.

DER LADERAUM

Wählt das Maschinengewehr und benutzt die Boxen als Deckung vor feindlichem Feuer. Jetzt müsst ihr draufhalten! Sobald alle kleineren Drohnen erledigt sind, könnt ihr euch das gewaltige Käfer-Alien in der Grube vornehmen. Dieses steht in der Nähe eines Ölfasses. Schießt auf dieses, um Zeit zu sparen und das Viech zu grillen. Daraufhin öffnet sich die Lebensenergietür und ihr könnt den nächsten Raum betreten. In diesem befinden sich sechs sehr große Säulen, auf denen ihr pinkfarbene Kristalle seht. Benutzt die Seitschritt-Technik (siehe Tipp 5), um das Käferflug-Problem zu lösen und die Standard-Drohnen zu erledigen. In der entfernten linken Ecke dieses Raumes befindet sich übrigens eine Kapazitäts-Kiste. Erledigt die wenigen Drohnen im nächsten Raum und sammelt die Maschinengewehr-Munition ein, um aufzustocken. Nun müsst ihr auf eine der bewegten Plattformen springen und euch von dieser auf die andere Seite des Raumes transportieren lassen. Radiert auch auf dieser Seite alle Drohnen aus, um in die nächste Kammer zu gelangen. In dem folgenden Areal solltet ihr zunächst alle Standard-Drohnen erwischen, bevor ihr euch die Scharfschützen vorknöpft. Arbeitet euch an die Spitze des Raumes vor. Benutzt die Kisten, aber seid vorsichtig. Achtet auf die gelben Landminen und die Drohnen. Wählt das Maschinengewehr und vernichtet die Flugdrohnen bei deren Erscheinen. Schießt an der Spitze die Scheibe ein und krallt euch die Gemini-Halter. Wenn ihr euch nun an die Ecke der roten Kisten begebt, solltet ihr eine pulsierende gelbe Mine bemerken. Schießt auf diese und sie explodiert. Nun springt ihr auf diese Ebene hinunter. An der Wand ist eine gelb umrahmte Schalttafel befestigt, die ihr mit Schüssen zerstören müsst. So öffnet ihr Velas Zelle. Springt nach oben zurück zu dem zersplitterten Glas und nehmt die Tür. Passiert vorsichtig das Gitter aus stählernen Schneidestrahlen und geht durch die Tür auf der anderen Seite zu eurer Rechten. Tötet alle Käfer und ihr findet am Ende des Korridors eine Truhe. Diese enthält Cluster-Bomben. Kehrt in den Raum mit dem Förderband zurück und geht durch die diesem gegenüberliegende Lebensenergie-Tür (wo ihr das Glas zerschossen habt).

Befreit Vela und kehrt zu eurem Schiff zurück:

Habt ihr Vela gerettet, wird eine weitere Filmsequenz eingespielt. Nun könnt ihr als Vela spielen. Geht durch die nächste Tür, hüpft wieder in euer Raumschiff und euer nächster Stopp als Juno wird auf einem Planeten namens Tawfret stattfinden.

3. JUNO AUF WALKWAY

Einen Moment noch:
Ihr seid nun im Sumpf auf dem Planeten Tawfret angekommen. Trotzdem solltet ihr in die Stufe zurückgehen, aus der ihr vor einer Sekunde gekommen seid. Erinnert ihr euch an S.S. Anubis? Dort müsst ihr, anstatt durch die Tür auf der unteren Ebene zu gehen, zur höchsten Plattform nach oben springen,

dort durch die Tür gehen und im nächsten Raum den Vorsprung entlang laufen. Öffnet dann die Tür zum Stauraum. Dieser ist mit Kisten vollgestellt und erscheint als Labyrinth. An diesem Ort warten schon wieder gegnerische Drohnen und Scharfschützen auf euch. Ihr müsst euch bis zur nächsten Tür vorarbeiten, die in euer Schiff zurückführt. Dieses bringt euch zum Planeten Walkway.

DER GIPFEL

Folgt dem Weg und zerstört alle Gegner, die euch über den Weg laufen. Betretet den einzigen Raum in dieser Stufe, öffnet die Schatzkiste und ihr erhaltet zielsuchende Raketen. Damit wird der nächste Abschnitt bedeutend leichter. Kehrt zurück zum Schiff. Jetzt seid ihr bereit für den Planeten Tawfret.

4. JUNO AUF TAWFRET – DER SUMPF

Bewaffnet euch mit dem Dreifach-Raketenwerfer:
Die gruselig aussehenden Aliens braucht ihr nicht zu beachten. Das sind die untoten Drohnen auf dem Planeten (auch Zombie-Drohnen genannt). Rennt geradewegs durch die Tür, sammelt benötigte Munition und Kristalle

ein und geht durch die nächste Tür. Durch die Lebensenergie-Tür könnt ihr erst, wenn ihr die Zombie-Drohnen erledigt habt. Nun kommt ihr in ein ehemaliges Tribal-Dorf. Sprecht mit König Jeff, der euch erzählt, was passiert ist. Nach einer hübschen Einspielung händigt dieser euch den Dreifach-Raketenwerfer aus (siehe Tipp 2). Schaltet auf den Dreifach-Raketenwerfer um und haut die Zombie-Drohnen in Stücke.

Explosiver Eintritt:
Beachtet, dass einige der zerstörten Hütten immer noch durch hölzerne Türen verschlos-

sen sind. Knackt diese Türen mit eurem neuen Raketenwerfer. Die Hütte links vom Eingang enthält eine Truhe mit zehn Granaten. In dem anderen Gebäude findet ihr zwei Kapazitäts-Kisten, die das Fassungsvermögen eures Dreifach-Raketenwerfers auf fünfzehn Raketen erhöhen. Die Hütte zur Rechten enthält Kristalle und einige Tribals. Rennt nun durch das Tor in den hinteren Bereich, um durch die Tür hinaus zu kommen.

DIE BRÜCKE

Findet Grimlet:
Ignoriert die Gegner, weicht dem Feuer aus und rennt über die Brücke. Fahrt an deren Ende mit dem Fahrstuhl nach unten. Geht dann durch die Tür hinter dem Lift. Haltet euch links und ihr könnt sie nicht verpassen. Nehmt rechts das Unsichtbarkeits-Symbol auf und benutzt dann das Maschinengewehr, um die erste Welle der Flugdrohnen abschmieren zu lassen. Blast alle Zombies aus dieser Zone. Benutzt die Bäume als Deckung, während ihr die restlichen Flugdrohnen erledigt (siehe Tipp 3). Danach könnt ihr durch die

Lebensenergie-Tür treten. Und wieder steht ihr in einem Sumpf. Widersteht der Versuchung, hier die Zombies zu vernichten und schwimmt zur nächsten Tür. In diesem Dorf residiert Grimlet. Geht die Treppen zur Linken nach oben und dann in das Haus zur Rechten. Hier trefft ihr auf Grimlet, dem ihr seine verlorenen Hosen zurückbringen müsst.

Die Hosen finden:
Kehrt zurück ins letzte Sumpfgebiet, das ihr in der Mitte des Sees besucht habt. Dort findet

ihr eine sehr kleine Insel. Auf dieser steht ein Baum, an dem ihr nach oben und um diesen herum springen müsst, um Grimlets Hosen zu erhalten. Geht zurück zu Grimlets Haus und gebt ihm die Hosen zurück.

DIE BRÜCKE (FORTSETZUNG)

So erhaltet ihr das Brecheisen:

Als Belohnung dafür, dass ihr die Hosen zurückgebracht habt, erhaltet ihr von Grimlet ein Brecheisen.

Das Scharfschützengewehr finden:

Wenn ihr Grimlets Haus verlasst, wendet ihr euch nach links und geht in das andere Gebäude. Erweist der sich ergebenden Drohne keine Gnade und öffnet die Truhe, um das Scharfschützengewehr zu erhalten.

Floyd wiederherstellen:

Verlasst das Haus, in dem ihr das Scharfschützengewehr gefunden habt, wendet euch nach links und geht zu dem Haus, das ihr noch nicht betreten habt (Ihr konntet nicht durch die Tür treten). Klettert auf dessen Dach und ihr findet einen Roboter, der „Floyds Kopf" heißt. In einer Filmsequenz erläutert dieser euch, wie es ihn in Stücke zerblasen hat. Wir sagen euch, wie ihr ihn wieder zusammensetzt.

Floyd Teil 1:

Dieser befindet sich auf der Steinmauer links vor dem Ausgang für dieses Gebiet.

Floyd Teil 2:

Benutzt die Mauer, auf der ihr das erste Stück von Floyd gefunden habt, um auf Grimlets Haus zu springen. Springt durch den Schornstein. Nehmt den rechten Tunnel an der gegenüberliegenden Wand und folgt diesem. Ihr gelangt zu einer Lichtung, auf der ihr einen Tribal seht. Der zweite Teil von Floyd befindet sich hinter der zweiten Säule.

Floyd Teil 3:

Geht zurück zu dem Haus, bei dem ihr „Floyds Kopf" gesehen habt. Anstatt diesmal auf das Dach zu springen, haltet ihr Abstand, und sprengt mit einem gezielten Schuss aus dem Dreifach-Raketenwerfer die Tür auf.

Tretet ein, hechtet durch die Falltür und rennt dann durch den dunklen Tunnel, bis ihr direkt vor euch den dritten Teil von Floyd findet.
Geht zurück zu „Floyds Kopf", setzt den Roboter zusammen (Drückt „A") und schon habt ihr einen neuen Begleiter. Verlasst nun diese Zone.

Action im Schloss:

Hier wird es richtig heftig! Wählt das Maschinengewehr, um alle Drohnen und die fliegenden Angreifer zu erledigen. Für die verbliebenen Scharfschützen-Drohnen nehmt ihr das Scharfschützengewehr zur Hand. Womit ihr die großen und schildgeschützten Drohnen überrollt, solltet ihr mittlerweile wissen.

Das Schloss:

Dort erwarten euch viele feindliche Drohnen. Lasst euch Zeit und zerstört alle Gegner, damit sich die Lebensenergie-Tür öffnet.

Die Ruhe vor dem Sturm:

Nun kommt ihr in einen Tempel. Sammelt die Munition ein, die ihr benötigt. Außerdem befindet sich hier ein Gemini-Kristall, das euch volle Lebensenergie verschafft. Seid ihr bereit, könnt ihr dem ersten Bossmonster gegenübertreten.

Junos Boss:

Ziellos auf dieses Ungetüm zu ballern, bringt nicht viel Wirkung. Folgt den nachstehenden Schritten, um dem Monster den Garaus zu machen:

Erster Schritt:

Zerstört die zwei unteren Fangarme der Bestie. Es empfiehlt sich, diese – einen nach dem anderen – mit dem Zielsuch-Raketenwerfer zu bearbeiten (siehe Tipp 4).

Zweiter Schritt:

Nehmt euch nun die beiden oberen Klauen des Bossmonsters vor und wendet die im ersten Schritt beschriebene Technik an.

Dritter Schritt:

Verwendet den Dreifach-Raketenwerfer, um den Kopf des Gegners weg zu sprengen. Er wird dann zerplatzen und das Schlachtfeld mit Alien-Plasma überströmen.

4: SCHLUSSSTUFE: JUNO IN MIZARS PALAST – DIE PYRAMIDE

In dieser Stufe muss Juno den zentralen Treffpunkt für den Rest der Jet-Force-Teammitglieder ausfindig machen. Die Feinde in diesem Abschnitt braucht ihr zunächst nicht zu beachten. Rennt rasch zu dem großen Gebäude und betretet dieses. Springt bei der zweiten brennenden Fackel nach unten und ihr

landet in einem Geheimbereich. In dieser Gegend halten sich auch einige Drohnen auf. Erledigt diese und begebt euch zum Ausgang. Nun gelangt ihr an eine Stelle, an der ihr von einer dieser großen Drohnen von der linken Seite aus unter Beschuss genommen werdet. Kümmert euch nicht darum, sondern rennt einfach durch den Lavapool (Juno ist feuerfest!) und geht durch die Tür.
Auf diesem offenen Feld könnt ihr in der Entfernung ein Paar sich drehender Goldringe erkennen. Geht durch die Tür zu eurer Rechten. Hier befindet sich eine Floyd-Platte. Tretet auf diese und drückt „A". Beendet die Floyd-Mission, um für Velas Durchmarsch bereit zu sein.

5. VELA AUF DEM SCHLACHTSCHIFF SEKHNET – DAS SCHLACHTSCHIFF

Sprecht nach der Landung mit Midge. Sammelt die Kapazitäts-Kisten auf und öffnet die Truhe, um euch mit Granaten zu versorgen. Erschießt alle Drohnen und geht durch die erste Lebensenergie-Tür. Nehmt dann eine weitere Lebensenergie-Tür, die sich an derselben Wand befindet, wie die, durch die ihr gerade gekommen seid. Greift euch das Maschinengewehr und die Kapazitäts-Kiste und geht zurück.
Tötet die Drohnen und schießt dann auf das Schloss. Ihr benötigt die Feuerkraft des Maschinengewehrs, um dieses zu öffnen. Rückt dann vor.
Nun befindet ihr euch in einer engen Passage, an deren Ende ein paar schildgeschützte Drohnen auf euch lauern. Schaltet diese durch Schüsse auf die Ölfässer und mit ein paar gezielten Granatwürfen aus. Hinter der nächsten Tür trefft ihr auf eine weitere Kreatur, die sich als „Fischgesicht" umschreiben lässt. Sprecht sie auf den roten Schlüssel an, wird sie euch den roten Schlüssel übergeben. Zudem könnt ihr in diesem Raum die Plasma-Schrotflinte einsammeln. Geht zurück in den zweiten Raum, in dem sich Drohnen aufgehalten hatten, und geht durch die Roter-Schlüssel-Tür.

Das Flammengitter überqueren:

Ihr seid jetzt in einem Raum mit vielen Flug- und Bodendrohnen. Diese zerstört ihr am besten mit dem Maschinengewehr. Hinter den Türen liegt ein Raum mit einem Gitter aus stählernen Stäben. Hier müsst ihr euch durchschlängeln. Achtet vor allem darauf, dass ihr nicht in die darunter befindliche Lava fallt. Unterwegs werdet ihr von Flugdrohnen angefallen. Ihr könnt wählen, ob ihr zunächst alle Gegner erledigen oder in Windeseile auf den Ausgang zurennen wollt.

Höhen und Tiefen:

In diesem Raum befindet sich eine Serie aus Plattformen und Fahrstühlen. Es gibt noch zwei weitere Räume, die dem ersten sehr ähneln. Zwar ist es nicht schwer, den jeweiligen Ausgang zu erreichen, doch müsst ihr dabei gleichzeitig noch die Drohnen vernichten. Schließlich erreicht ihr einen kleinen Raum, in dem sich eine Truhe mit einer Kapazitäts-Kiste befindet. Diese

liegt unter einer Glasscheibe. Zerstört es, um die Kisten einzusammeln. Ihr solltet euch jetzt wieder in dem Raum befinden, von dem aus ihr gestartet seid. Passiert nun die mittlere Grüner-Schlüssel-Tür.

Schwindel erregende Höhen:

Zerstört alle schildgeschützten Drohnen, folgt der spiralförmigen Plattform nach oben und tretet durch die Lebensenergie-Tür.

6. VELA AUF CERULEAN

Gold und Raketen:

Sammelt zunächst in der Landezone das Gold ein. Ihr werdet sehen, dass sich einige Drohnen hinter Kisten verstecken. Zerstört Sie und stürmt auf die Lichtung. Rennt entgegen dem Uhrzeigersinn über das Feld. Sammelt zwei weitere Goldbarren ein. Einer findet sich an der Spitze einer Abwasserröhre, der andere ist nahe dem Wasser. Kehrt nun in den ersten Abschnitt zurück. Sprecht mit dem einem Maulwurf ähnelnden Charakter und greift den Dreifach-Raketenwerfer im Tausch gegen das Gold ab.

Überquert das Feld:

Bewegt euch über das gesamte Feld und ihr stoßt auf weitere Drohnen, die aus einem Tunnel hervorkriechen. Schnappt Sie euch alle! Geht in den Tunnel. Dort findet ihr den Totem-Stab, einige Tribals und den gelben Schlüssel. Krallt euch alles und hechtet durch die nächste Tür.

Feuer im Loch:

Setzt an dieser Stelle voll auf eure Granaten, bevor ihr dann zwischen dem Maschinengewehr und dem Dreifach-Raketenwerfer wechselt. Sobald ihr aus dieser Passage ins Freie getreten seid, erspäht ihr auf einem Vorsprung in großer Entfernung Scharfschützen-Drohnen. Diese erledigt ihr mit der Pistole. Um die am Boden befindlichen Gegner zu erwischen, nutzt ihr wieder die Ölfässer aus. Dann kommt ihr

durch einen Raum, in dem euch bewegliche Blöcke über den Rand zu stoßen drohen. Mit dem richtigen Timing kommt ihr aber durch. Ihr müsst an dieser Stelle vorbei, um weiter zu kommen. Im Anschluss an diesen Part müsst ihr ein weiteres leichtes Problem lösen. Stellt euch einfach auf die entsprechend gefärbte Platte, um die entsprechende Ebene in Bewegung zu setzen. Verlasst die Platte, wenn die korrespondierende Plattform die gewünschte Position erreicht hat. Erledigt in den folgenden Abschnitten alle Drohnen, bis ihr zu einer schmalen Plattform kommt. Jetzt ist Velas Boss nicht mehr weit.

Velas Boss besiegen:

Ihr müsst den explodierenden Maden durch Seitschritte von links nach rechts ausweichen, während ihr versucht, die folgenden Schritte auszuführen.

Erster Schritt:

Schießt dem Ungeheuer zunächst mit dem Dreifach-Raketenwerfer beide Arme ab.

Zweiter Schritt:

Zielt dann auf die Brust des Ungetüms, bis diese zersprengt wird.

Dritter Schritt:

Habt ihr die Bestie so weit bearbeitet, beginnt sie herumzufliegen. Wechselt auf das Maschinengewehr und zerstört die Reste der Arme.

Vierter Schritt:

Feuert abschließend solange auf den Kopf, bis das Wesen in einer brillanten Sterbeszene abtritt.

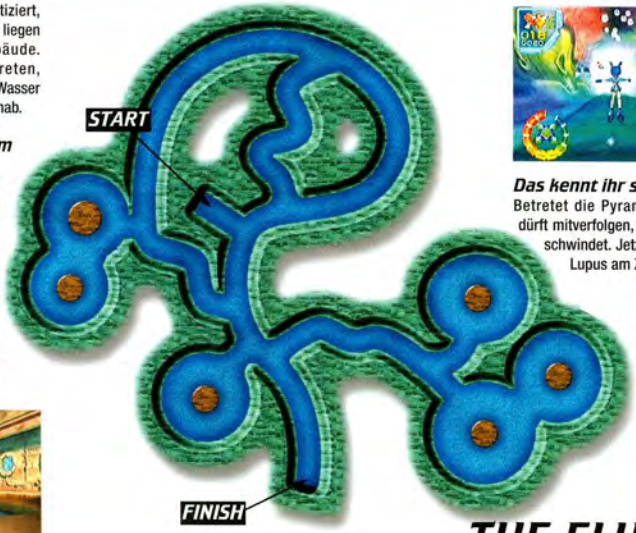
Lupus – Bei Fuß!

Habt ihr Velas Boss erledigt, wird Lupus für euch verfügbar.

7. FINALSTUFE: VELA IN MIZARS PALAST

Wie schon mit Juno praktiziert, lasst ihr die Drohnen links liegen und rennt zu dem Gebäude. Anstatt dieses zu betreten, taucht ihr aber nun unter Wasser in die Labyrinth-Sektion hinab.

Ihr braucht den Atem nicht anzuhalten:
Nun befindet ihr euch in einem Labyrinth von Unterwasser-Tunneln. Schwimmt durch diese bis zum Ausgang und benutzt die nebenstehende Karte. In diesem Abschnitt gibt es zwar keine Gegner, doch könnt ihr rasch die Orientierung verlieren.



Das kennt ihr schon!
Betretet die Pyramide und ihr dürft mitverfolgen, wie Vela verschwindet. Jetzt seid ihr mit Lupus am Zug.

THE FLUME

CE
Nintendo® ist ein eingetragenes Warenzeichen
Irrtümer und Änderungen vorbehalten

LX4 Tremor + 1 MB
• X-tra-starkes Rumble Pak
• Benötigt keine Batterien
• mit und ohne integrierter 1MB Memory Card

+ 1MB empfohlener VK
49,95 DM

empfohlener VK
29,95 DM

evolution

Evolution Control System (N64)
Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empfohlener VK
149,95 DM

Evolution Control System (N64)
Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.
Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'm Ups. 12 Monate Garantie.

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
• Benötigt keine Batterien
• Digitale Fingertip-Schaltung
• Analoges Gas- und Bremspedal
• Ergonomisches Design
• X-tra-starke Rumble-Effekte

empfohlener VK
129,95 DM

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85–99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertrieb in der Schweiz
KIDDY FUN
www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!

8. LUPUS AUF DEM LAICHSCHIFF

Der Aufstieg:

Sammelt die Plasma-Schrotflinte und das Maschinengewehr ein. Nehmt den Lift, wählt das Maschinengewehr und geht dann durch den Türflur. Erledigt die Flugdrohnen, damit sich die Tür öffnet. Benutzt eure Raketenstiefel, um den Abgrund zu überwinden. Dazu müsst ihr im Sprung erneut die Sprungtaste drücken und dann gedrückt halten. Zerstört die Drohne und bewegt euch in den nächsten Abschnitt. Jetzt trefft ihr auf schildgeschützte Drohnen, die ihr mit dem Maschinengewehr wegfegen müsst. Steckt ein, was ihr braucht und springt dann auf eine der bewegten Plattformen, um die andere Seite des Raumes zu erreichen. Möglicherweise begegnen euch unterwegs weitere Drohnen, die ihr nicht ungeschoren lassen solltet. Geht durch die nächste Tür und zerstört alles, damit ihr den roten Schlüssel erhaltet.

Zwei Röhren und eine Gruppe Scharfschützen:

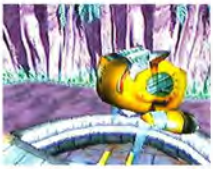
Kehrt nun in das Gebiet zurück, das zu der anderen Lebensenergie-Tür führt. Begebt euch zu der Roter-Schlüssel-Tür und erledigt die zwei Scharfschützen. Stellt euch an den Rand der höchsten Stelle in diesem Raum. Macht einen weiten Sprung und zündet an dessen höchstem Punkt die Raketenstiefel. Fliegt dann durch eine der Röhren, die aus der Wand

hervorkommen. Beide Röhren münden in denselben Raum. Dort findet ihr den gelben Schlüssel und ein Scharfschützengewehr. Da ihr mit diesem Ein- und Auszoomen könnt, ist das Scharfschützengewehr die Waffe, mit der sich weit entfernte Monster am besten ausschalten lassen. Allerdings könnt ihr euren Charakter nicht herumbewegen, wenn ihr diese Waffe im Zielmodus benutzt.

Zurück in Lupus Schiff:

Geht einfach durch die nächste Tür – und schon befindet ihr euch auf dem Weg zum Planeten Rith Essa.

9. LUPUS AUF RITH ESSA



Zielsuchraketen:

Springt auf die gebogene Brücke und ihr erkennt einen kleinen Wasserfall. Springt dorthin und ihr bekommt einen Gemini-Halter und einen Zielsuch-Raketenwerfer.

Feuer frei!

Setzt euren Marsch auf den Berg fort, wo ihr auf circa zwei Dutzend Drohnen trefft. Schießt die Flugdrohnen mit den zielsuchenden Raketen ab. Haltet dabei genügend Abstand und versichert euch, dass die Projektile das jeweilige Ziel voll erfasst haben. Habt ihr das offene Feld erreicht, könnt ihr den Dreifach-Raketenwerfer in einer Kiste neben dem Flusslauf finden. Geht dann durch die einzige Tür, die ihr öffnen könnt.

Rith Essas Innenleben:

Schlagt euch durch Horden feindlicher Drohnen. Setzt alle schweren Waffen ein, über die ihr verfügt. Überlebt ihr diese Riesenschlacht, wartet euer Schiff schon darauf, euch zum Planeten Eschebone zu transportieren.

10. LUPUS AUF ESCHEBONE

Der Anmarsch:

Ihr betretet den Magen der Bestie. Kämpft euch durch diese Stufe, bis ihr zu einem riesigen Monster kommt, dessen Zunge hervorschnellt. In der Nähe könnt ihr einige Granaten finden. Schleudert einfach eine Granate

in dessen Maul und ihr könnt die Zunge als Brücke in seinen Bauch benutzen.

Thorax:

So sammelt ihr den Magenta-Schlüssel ein und erreicht die Bosse: An dieser Stelle braucht ihr keine Taktik, sondern nur Feuerkraft, um die unzähligen Drohnen zu überrennen. Die Geschwindigkeit, mit der ihr durch diesen Abschnitt kommt,

hängt von euren Fähigkeiten ab. Den magentafarbenen Schlüssel findet ihr unterwegs. Öffnet die Türen und verlasst dann den Level über die Rückenpassage des Monsters.

10. LUPUS AUF ESCHBONE

Lupus´ Endgegner:
In dieser Zone müsst ihr zwei Gottesanbeterinnen besiegen.

Erster Schritt:
Das erste Alien wird euch mit einem Laser traktieren, den es an einem seiner Arme trägt. Vernichtet den Arm zügig unter Einsatz eures Dreifach-Raketenwerfers oder eures Maschinengewehres.

Zweiter Schritt:
Zerstört nun den anderen Arm nach derselben Methode.

Dritter Schritt:
Wiederholt die oben beschriebene Vorgehensweise bei dem zweiten Ungeheuer.

Vierter Schritt:
Jetzt wird es bedeutend schwerer, denn die eine Gottesanbeterin ändert nun ihre Taktik und versucht, euren Schüssen durch Sprünge von links nach rechts auszuweichen. Das andere Insekt hingegen beginnt nun, euch konstant mit Raketen zu beschießen. Weicht diesen durch Schritte nach links und rechts aus. Ihr könnt euch zwar in dieser Stufe hinter den Felsen verbergen, doch schrumpfen diese durch den rapiden Beschuss rasch auf Kieselsteingröße.

Fünfter Schritt:
Setzt Zielsuchraketen ein, um als nächstes ihre Schwänze zu zerstören. Ist die Munition verschossen, nehmt die Pistole. Arbeitet die Bestien nacheinander ab. Habt ihr erst einmal das raketenspeiende Ungeheuer erledigt, müsst ihr euch um dessen Angriffe keine Sorgen mehr machen und könnt euch bequem das andere vorknöpfen.

Sechster Schritt:
Zielt auf den Kopf und feuert. Ihr habt nun wahrscheinlich nicht mehr viel Munition. Setzt eure schwersten Waffen ein, um den letzten Level zu erreichen.

11. SCHLUSSSTUFE: LUPUS IN MIZARS PALAST

Die Schlucht:
Greift euch das Nachtsichtgerät. Erledigt die Flugdrohnen und zerstört dann die großen Käfer. Hier geht es flott voran. Arbeitet euch durch die Höhlen voran. Habt ihr alle Gegenstände in diesem Areal aufgenommen, zerstört ihr die Kisten, um herauszufinden, ob ihr noch etwas Nützliches übersehen habt. Dann gelangt ihr in einen Raum mit einer Hebeplattform. Begebt euch an den Rand, aktiviert im Sprung eure Raketenstiefel und fliegt über die Schlucht. Vor euch taucht nun ein Wasserfall auf. Springt über die Treppen rechts nach oben in die nächste Stufe. Geht durch die Tür. Vergewissert euch, dass ihr die Floyd-Mission in dieser Gegend abgeschlossen habt, damit die Pyramide erscheint. Habt ihr die Missionen mit Juno, Vela oder Lupus noch nicht beendet, werdet ihr keine Pyramide vorfinden. Ihr werdet die Pyramide später wiederfinden. Betretet sie an der Stelle, die mit Lupus´ Symbol gekennzeichnet ist.

Mit vereinten Kräften:
Nun erscheinen alle Helden zusammen mit gezogenen Waffen, um den finalen Endboss Mizar zu beseitigen. Allen voran schwebt der tollkühne Lupus über die Flammen, um sich Mizar entgegen zu stellen.

Mizar besiegen:
Mizar ist nicht so stark, wie er aussieht. Wählt eine eurer mächtigsten Waffen (Dreifach-Raketen sind besonders empfehlenswert!), zielt auf sein Gesicht und schießt. Innerhalb kürzester Zeit ist Mizar Sternenstaub ... oder doch nicht?

Tipp:
Falls ihr es noch nicht bemerkt haben solltet: Wann immer ihr eine Zone verlasst und sofort wieder in diese zurückkehrt, erscheinen alle Gegenstände und Symbole neu. Ausnahmen von dieser Regel bilden lediglich die Gemini-Halter, die Kapazitäts-Kisten, die Schlüssel und die Gegenstände der Schatztruhen. Freigeschaltete Gegenstände – wie zum Beispiel die Totem-Stäbe und Schiffteile – bleiben das ganze Spiel über freigeschaltet (vorausgesetzt, dass ihr das Spiel abspeichert).

Teil 2

SHADOWMAN

Mit einer guten Portion dunkler Seelen im Beutel seid ihr nun bereit, euch dem Zorn des Serien-Killers zu stellen. Der abschließende Teil unserer Komplettlösung hilft euch, euren Weg zurück ins Reich der Lebenden zu finden, wo ihr all eure Kräfte brauchen werdet, um die euch erwartende, teuflische Überraschung zu überstehen.

ASYL: SPIELZIMMER

DEN VIOLATOR FINDEN

Gleich zu Beginn des Levels nehmt ihr die erste Abzweigung nach rechts und geht dort durch die linke Tür. Nach einer weiteren Tür steht ihr in einem Korridor. Hier findet ihr hinter der ersten Tür links eine dunkle Seele. An der Rückseite des Raumes seht ihr ein paar gläserne Kisten. Sobald ihr die mittlere mit drei Akkumulatoren geöffnet habt, findet ihr den Violator. Mit je einem weiteren Akkumulator könnt ihr euch Violatormunition aus den beiden anderen Kisten sichern.

DUNKLE SEELEN:

1. Ihr werdet euch noch an die große Holzbrücke auf dem Weg zum Retraktor erinnern. Kehrt hierher zurück, springt in den Blutsee darunter, klettert von dort auf den Sims und verlasst dann den Raum. Folgt dem anschließenden Weg, erledigt die Feinde, und nehmt in der Ecke am Fuß der Rampe das Govi an euch.

2. Benutzt das Poigne und kehrt zur Brücke über den Blutsee

zurück. Springt diesmal links herunter in den Tunnel knapp über der Seeoberfläche. Folgt dem Weg und erklimmt die Blutfälle. An einer Seite findet ihr das Govi.

3. Springt noch einmal links von der Brücke und zerschießt den Felsen im Flussbett, was euch eine Passage öffnet. Durchschwimmt sie, bis es nicht mehr weiter geht. Springt dann aus dem Wasser und ihr seht zwei Wege. Folgt dem, der keine gelben Wände hat, und steigt am Ende in die Röhre vor euch, die euch zu einem Raum mit einer dunklen Seele führt.

4. Diese findet ihr am selben Ort wie die vorige dunkle Seele, schaut einfach in der nahegelegenen Nische nach.

5. Nehmt jetzt den gelben Gang und benutzt an dessen Ende den Ingenieurschlüssel in der Konsole, um die verschlossene Röhre zu öffnen. Schwimmt dort hinein. Schon bald erreicht ihr wieder trockenen Boden. Nach einiger Laufarbeit gelangt ihr in einen Raum mit einer Rampe. Rennt diese hinauf und durch die Tür oben. Nehmt in der anschließenden Halle die zweite Tür rechts. Benutzt dort wieder den Ingenieurschlüssel an der Konsole, und in einem anderen Raum steigt der Wasserspiegel. Geht jetzt schwimmen und nehmt dann die Röhre, die schwer erreichbar scheint. Rennt die lange Passage entlang, bis ihr den letzten Raum erreicht, wo ihr ein weiteres Govi findet.

6. Begebt euch zur Plattform, wo ihr die letzte dunkle Seele gefunden habt, und ihr entdeckt einen weiteren Weg, der euch zu einem Raum mit noch einer dunklen Seele führt.

7. Lauft nun zurück zum gelben Gang, wo ihr vorher den Wasserspiegel angehoben habt. Im Raum mit der Rampe benutzt ihr wieder den Ingenieurschlüssel mit der Konsole, um die große Röhre zu öffnen. Begebt euch hinein und lasst euch ins Wasser fallen. Schwimmt auf die andere Seite des Raums, klettert die Plattformen hoch und springt zu dem Metallgitter. Geht durch die Tür und nehmt dann gleich die Tür zur Linken, die euch zu einer weiteren dunklen Seele führt.

8. Ist euch die Rampe direkt vor dem Raum mit der letzten dunklen Seele aufgefallen? Rennt dort hoch und durch die Tür am Rampen-Ende. Aktiviert den Schalter, und eine weitere Tür öffnet sich. Holt den Wolfsmenschen heraus und erlangt noch eine dunkle Seele.

9. Begebt euch per Teddy zurück zum Levelanfang. Lauft von dort geradeaus, nehmt dann den Weg zur Rechten und geht am Ende durch die Tür. Drückt hier den Schalter auf der Konsole. Im Raum wird euch ein Lava-Bottich auffallen. Ihr braucht die Marcher-Tätowierung, um den Weg über der Lava zu erreichen. Nehmt dann die Abzweigung rechts und lasst euch in den weißen Raum fallen, in dessen Mitte sich ein Govi befindet.

DAS ECHTFORM-MONSTER FREILASSEN

Verfolgt eure Schritte zurück bis zum Areal bei Punkt 5. Auf der Plattform, wo ihr das Govi gefunden habt, ist an der Wand eine Tür. Betretet den Raum dahinter, wo ihr die bewaffnete Mumie möglichst schnell ausschalten solltet. Findet den Schalter, aktiviert ihn, und das Echtform-Monster wird befreit. Nun müsst ihr zurück zu dem Raum, wo ihr die Lava überquert habt, um Zugang zu dem Weg darüber zu erlangen. Springt diesmal aber nicht links in den weißen Raum, sondern nehmt die rechte Abzweigung und bereitet euch seelisch auf den folgenden Kampf vor. Erledigt das Monster mit der Schattenwaffe. Wenn es sich auflöst, lässt es euch eine wertvolle dunkle Seele zurück.

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

Habt ihr den Eingang zum Tempel erreicht, begebt euch noch einmal per Teddy zum Anfang des Asyl-Spielzimmer-Levels zurück. Ihr benötigt eine Schattenenergie von sechs, um das Sargtor zu öffnen. Einmal durch das Tor, geratet ihr in ein großes Areal mit einem Lava-See und ein paar hölzernen Laufstegen darüber. Nehmt die lange, tunnelähnliche Brücke, und ihr befindet euch schließlich im Tempel der Prophezeiung.

DAS MARTEAU FINDEN

Dort, wo ihr über die Brücke gerannt seid, um den Tempel zu erreichen, werdet ihr ein Sargtor bemerkt haben, das ihr erst mit einem Energielevel von sieben öffnen könnt. Geht dort zur Konsole und betätigt den Knopf, dann gibt das Tor den Weg zum Marteau frei.

DIE MARCHER-TÄTOWIERUNG EINSAMMELN

1. Begebt euch als nächstes per Teddy zurück zum Levelanfang. Folgt dort dem Pfad, der hinunter in den Tempel führt. Betretet den ersten Raum mit den Blutfällen und hütet euch vor den Schwestern. Habt ihr den großen Raum mit der Statue erreicht, dann schaut nach rechts und nehmt den dortigen Ausgang. Lasst euch vom Anblick der Lava nicht schrecken. Bleibt auf den Wegen dazwischen und duckt euch rechtzeitig vor den Feuerbällen. Verlasst den Raum am hintersten Ende.

2. Im nächsten Raum ist gutes Timing gefragt. Springt im richtigen Augenblick hoch und greift nach der sich drehenden Holzstange. Diese trägt euch bis zum hinteren Ende des Raums, wo ihr euch fallen lasst. Zu eurer Rechten seht ihr nun einen großen Metallkäfig, den ihr erst einmal ignoriert. Später müsst ihr hierher zurück, um dunkle Seelen zu sammeln. Im nächsten Raum meidet ihr einfach das Feuer und springt über die Plattformen. Ihr erreicht einen

weiteren großen Raum mit einer Statue in der Mitte.

3. Nehmt den Ausgang auf der rechten Seite, und setzt alles daran, im nächsten Raum mit den schwingenden Klingen den Kopf zu behalten. Rechts im Raum seht ihr einen feurigen Block. Schiebt ihn aus dem Weg, und eine Passage öffnet sich. Im anschließenden Raum wendet ihr euch sofort nach links und nehmt den Weg zum nächsten mit Lava gefüllten Raum. Folgt dort den hölzernen Gehwegen bis zur Tür am hinteren Ende.

4. Lauft nun die Wege entlang, bis ihr einen Raum erreicht, der ein kleines Labyrinth enthält. Haltet euch hier rechts, springt dann auf die Labyrinthmauer, und ihr könnt den Ausgang zum nächsten Raum entdecken.

5. Habt ihr den Raum mit den Blutfällen erreicht, dann wendet euch nach rechts und folgt dem Durchgang, der euch schließlich in den Hauptraum führt, wo ihr die Marcher-Tätowierung einsammeln könnt. Damit seid ihr in der Lage, unverletzt durch Lava zu gehen.

DUNKLE SEELEN

1. Im Hauptraum mit der Marcher-Tätowierung gibt es rechts einen Eingang. Geht hindurch und springt zum Käfig hinüber, um die dunkle Seele einzufangen.

2. Macht euch auf den Weg zum Raum mit dem schwingenden Seil. In der Lava betätigt ihr einen Schalter, der die Säule absenkt und euch so den Zugang zum Govi freigibt.

3. Begebt euch per Teddy zurück zum Levelanfang und lauft von dort zum ersten Raum mit der riesigen Statue. An der Seite findet ihr einen Schalter, der im vorherigen Raum die Blutfälle aktiviert. Betätigt ihn, und auch an der Statue rinnt nun Blut herab. Klettert an den Armen der Statue empor, um die dunkle Seele zu fangen.

4. Begebt euch abermals zum Levelanfang und von dort zum ersten Raum mit den nun aktivierten Blutfällen. Klettert die Blutfälle hoch, die den Eingang verdecken, und nehmt oben den Durchgang zur nächsten dunklen Seele.

TEMPEL DER PROHPEZEIUNG (FORTSETZUNG)

5. Im Raum, in dem ihr die vorherige Seele gefunden habt, nehmt ihr nun die Tür, die von einem hautähnlichen Belag umgeben ist. So gelangt ihr in einen riesigen Raum mit schrägen Wänden und einem pendelnden Hammer in der Mitte. Springt links die drei Plattformen hoch bis zum oberen Sims und knallt euer Bateau dort auf den Sockel. In der Halle, in die ihr euch nun per Teddy begebt, sammelt ihr die dunkle Seele ein und schiebt den Block aus dem Weg. Dadurch entsteht eine Abkürzung vom Levelstart in die Tiefen des Tempels.

6. Kehrt nun per Teddy zum Levelanfang zurück und begebt euch zum ersten Hauptraum mit den Blutfällen. Klettert diese in der Mitte hinauf. Oben springt ihr zum rechten Ausgang hinüber. Betätigt im nächsten Raum den Schalter, um die Säule herumzudrehen, damit ihr einen weiteren Schalter auf dem Sims erreichen könnt. Betätigt diesen, und eine Tür am anderen Ende des

Raumes öffnet sich. Kehrt zum Schalter am Fuß der Säule zurück und drückt ihn. Nun könnt ihr die Tür und die dunkle Seele dahinter erreichen.

7. Verlasst den Raum mit der vorherigen Seele diesmal auf der anderen Seite, rennt am Gesicht der Statue vorbei, und ihr gelangt in eine massive Kammer mit einigen Blutfällen. Oben auf einer Säule im Zentrum des Raumes könnt ihr nun ein Govi sehen. Findet die vier Schalter und aktiviert sie, um alle Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Klettert über die Blutfälle zurück, dreht euch um und springt an die Wand nahe dem Govi. Hangelt euch an dem schmalen Sims entlang und springt dann rückwärts zur Plattform hinüber. Rennt so schnell ihr könnt in Richtung Govi, dann erreicht ihr es.

8. Wenn ihr im Raum mit der vorherigen dunklen Seele nach unten schaut, erkennt ihr zwei

Hallen. Nehmt die auf der rechten Seite. Dort befindet sich im Zentrum des Raumes ein Käfig mit einem Govi. Springt von der Rampe, die aus der Lava ragt, zum Boden des Käfigs.

9. Geht weiter durch den vorherigen Raum, aktiviert im anschließenden Gebiet alle vier Schalter, um die Steine zu bewegen, rennt die Rampe hoch und sichert euch die dunkle Seele.

10. Im Raum mit der fünften dunkle Seele, dem pendelnden Hammer und den vielen Schwestern sucht ihr euch nun euren Weg zu einer Kammer mit einer Statue. Findet an den Seiten des Raumes die beiden Schalter und aktiviert sie. Dadurch bewegt sich die Statue und gibt den Weg zu einer weiteren dunklen Seele frei. Springt auf die Arme der Statue und hüpft herunter.

11. Unterwegs zur Marcher-Tätowierung gelangt ihr zu einem Raum mit einer Statue, deren Arme ausgestreckt sind. Aktiviert hier den Schalter, und ihr könnt das Govi erreichen.

12. Auf dem Weg zur Marcher-Tätowierung gibt es eine Kammer mit einer großen Konstruktion, zu der eine Rampe hinauf führt. Begebt euch an die linke Rückseite des Raumes, hängt euch dort an den Hebel, und die

Rampe verwandelt sich in eine Treppe, über die ihr nun einfach zur dunklen Seele gelangt.

13. Um diese Seele zu erhalten, müsst ihr vorher die Kalebasse eingesammelt haben. Zu Beginn des Levels findet ihr eine Metallplatte. Haut hier mit der Kalebasse zu, und ihr bekommt die dunkle Seele.

DEN L'ECLIPSER ZUSAMMENSETZEN

Um auch im Reich des Lebens zum Shadowman zu werden, benötigt ihr den L'Eclipser-Dolch. Im Folgenden werden alle Teile

des Dolches und ihre Fundorte beschrieben:

DER MOND

Begebt euch per Teddybär zurück zur Kammer der Prophezeiung. Geht hier durch das Tor, das eine Schattenenergie von eins zum Öffnen braucht. Betretet aber nicht das wüste Land dahinter, sondern lasst euch von der Seite der Brücke fallen und betretet das Schattentor, das eine Zweier-Energie benötigt. In der folgenden Kammer sind zwei Sargtore, eines am Boden der Grube. Nehmt

aber nicht dieses, sondern das andere auf dem Sims über der Grube, das ihr mit einer Schattenenergie von drei öffnen könnt. Dahinter findet ihr das erste Stück des Dolches.

DIE SONNE

Jetzt nehmt das Sargtor am Boden der Grube. In der nächsten Kammer stoßt ihr wieder auf zwei Sargtore. Außerdem findet ihr hier eine Lavagrube, die den Eingang zum Feuertempel markiert. Geht durch die Sargtür, für die ihr eine Schattenenergie von vier benötigt. Im anschließenden Raum nehmt ihr die Tür, die ihr mit Fünfer-Energie öffnen könnt. Dahinter befindet sich das nächste Stück des Dolches, die Sonne.

DIE KLINGE

Als nächstes müsst ihr im Raum, in dem ihr die Sonne gefunden habt, die Sargtür mit Sechser-Energie öffnen. Rennt nun am Magma und dem Eingang zum Tempel der Prophezeiung vorbei. Ignoriert die hölzernen Stege und nehmt stattdessen den Weg zu einer weiteren Sargtür, die ihr mit einer Schattenenergie von sieben öffnen könnt. Dahinter liegt das letzte Stück des Dolches. Sammelt es auf, und der L'Eclipser ist vollständig. Nun benutzt den Teddybär und begebt euch zurück nach Louisiana Bayou. Sucht hier nach Nettie, die eine besondere Überraschung für euch hat.

DIE LAVADUKTE

Begebt euch vom Eingang zum Tempel der Prophezeiung und dort durch das Sargtor, das eine Schattenenergie von sieben zum Öffnen braucht. In diesem Level sammelt ihr ausschließlich dunkle Seelen ein, also überseht keine. Rennt vom Leveleingang aus vorwärts und klettert alle Plattformen hoch. Rennt dann weiter, bis ihr in einem Raum mit Lava gelangt, in dessen Mitte sich ein riesiger Mixer dreht. Hier könnt ihr ein Teddy-Symbol bekommen, mit dem ihr immer wieder hierher zurückkehren könnt.

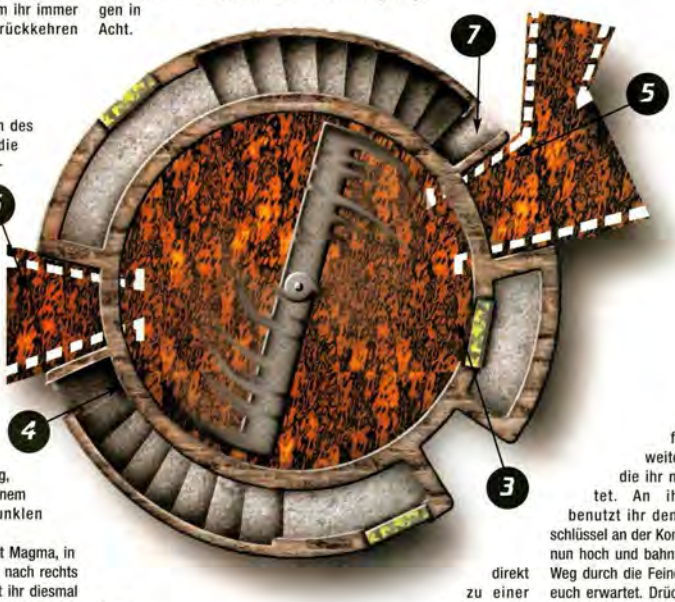
DUNKLE SEELEN

1. Gleich zu Beginn des Levels müsst ihr die Plattformen erklettern, bis ihr ein großes Viadukt mit Magma erreicht. Rennt schnell vorwärts und erledigt dabei die bewaffneten Mumien. Nehmt dann den linken Gang, bis ihr schließlich einen großen Raum voller Magma erreicht. Folgt auch hier dem Durchgang, der euch direkt zu einem Govi und einer dunklen Seele führt.

2. Im Hauptraum mit Magma, in dem ihr euch vorhin nach rechts gewendet habt, geht ihr diesmal nach links. Sobald der Weg sich teilt, folgt ihr der rechten Abzweigung, bis ihr in einen Raum mit einem Govi gelangt, den ihr einsammelt.

3. Kehrt per Teddybär in den Hauptraum mit der Lava zurück. Springt hier auf den sich drehenden Arm des Magma-Mixers und springt auf der rechten Seite des Raumes wieder herunter. Hier findet ihr einen Sims mit einem Govi und einigen Fässern.

4. Erneut per Teddy in den Lava-Hauptraum zurückgekehrt, findet ihr ganz in der Nähe eures Ankunftsortes eine von einem Käfig umschlossene Treppe. Rennt die Stufen hinunter, ignoriert alle Räume, die ihr unterwegs seht, bis ihr in eine Gegend mit starkem Gefälle und etlichen Plattformen gelangt. Klettert hier bis nach oben und nehmt euch dabei vor den rotierenden Klingen in Acht.



Oben angelangt springt ihr auf die Klingen und bahnt euch euren Weg auf die andere Seite. Dort angekommen dreht ihr euch nach rechts, schaut nach unten, und ihr seht das Govi. Springt auf die Plattform zur Linken, und ihr könnt eine dunkle Seele erreichen.

5. Habt ihr eine Nager-Tätowierung, könnt ihr gefahrlos durch Säure und Lava schwimmen. Springt also im Lava-Hauptraum vom Teddybär-Symbol aus in das Hauptbecken. Folgt der Mauer des Beckens rechts herum, bis ihr einen Durchgang erreicht. Dort könnt ihr rechts weiter und bald darauf auftauchen, oder euch links halten. Nehmt zuerst den rechten Weg, taucht auf, und schon gelangt ihr zu einem Raum mit vielen Kisten. Springt hier bis nach oben, hüpft über das Sicherheitsgeländer und schaltet dort den Feind aus. Rechts ist nun ein weiterer Weg sowie die nächste dunkle Seele.

6. Auf der gegenüberliegenden Seite des Lava-Hauptraums befindet sich eine weitere Nische. Schwimmt hier hindurch, und ihr gelangt direkt zu einer weiteren dunklen Seele.

7. Schwimmt durch dieselbe Passage wie zuvor, aber nehmt diesmal die linke Abzweigung. So gelangt ihr in einen zweiten Raum, der dem ersten täuschend ähnlich sieht. Wieder folgt ihr nun der Innenmauer rechts herum. Nehmt dort den Durchgang und geht die Treppe hinauf. Schaltet oben die bewaffneten Mumien aus und steigt die Treppe auf der anderen Seite wieder herunter. Schließlich gelangt ihr auf einen Sims, der außen um die Lava verläuft. Springt dort auf die Maschine, die euch bis zur nächsten dunklen Seele mitnimmt.

8. Im zweiten Lava-Raum gibt es unter der Oberfläche eine weitere Passage, die ihr nehmen solltet. An ihrem Ende benutzt ihr den Ingenieurschlüssel an der Konsole. Springt nun hoch und bahnt euch euren Weg durch die Feindesschar, die euch erwartet. Drückt dann den Schalter, um die Tür dahinter zu öffnen, und nehmt die nächste dunkle Seele in euch auf.

9. Zurück im Hauptraum, folgt ihr nun den Stufen nach unten, um, nach einigen weiteren Feinden, an deren Ende die letzte dunkle Seele dieses Levels in euch aufzunehmen.

TEMPEL DES BLUTES

DIE NAGER-TÄTOWIERUNG ERHALTEN

Kehrt zurück zum Tempel der Prophezeiung und betretet dort das Sargtor mit der Schattenenergie von acht.

1. Um das Teddy-Symbol zu bekommen, rennt vorwärts und drückt am hinteren Ende des Raumes die zwei hölzernen Schalter. Klettert dann an den Simsen bis nach oben. Der linke Eingang dort endet in einer Sackgasse, nehmt also den rechten Weg. Dieser führt euch hinaus auf einen Sims oberhalb eines riesigen, offenen Lavage-

biets mit einer Plattform in der Mitte, einem Käfig darauf und einem Govi darin. Hier könnt ihr das Teddy-Symbol aufsammeln.

2. Springt hier die Plattformen rechts hinauf, bis es nicht mehr weiter geht. An der Wand erkennt ihr einen Sims, an dem ihr euch links entlang hangelt, bis ihr zu einem Eingang gelangt, zu dem ihr hochspringen könnt. Im anschließenden Raum springt ihr auf die Säule in der Mitte. Sobald sich diese nach oben in Bewegung setzt, dreht euch nach rechts und springt hinüber zum nächsten Sims. Schaut am hintersten Ende des Raumes links hinunter, und ihr erkennt zwei Gesichter, die sich vor und zurück bewegen. Springt zu diesen hinab und gleich auf die nächste Anzahl von Säulen weiter. Verlasst den Raum am hinteren Ende.

3. Rennt den Weg entlang in den nächsten Raum. Wendet euch sofort nach rechts und springt auf die Plattform. Klammert euch an den Sims und hangelt euch nach links. Achtet auf euer Timing und weicht den rotierenden Klingen aus. Wenn es den Sims entlang nicht mehr weiter geht, springt rückwärts auf den

Weg und verlasst auf ihm den Raum.

4. Rennt den Durchgang entlang, nehmt aber nicht die erste Abzweigung nach links, sondern folgt weiter dem Hauptweg, der sich auch nach links wendet.

Am Ende aktiviert ihr den Wandschalter, um nun zu der linken Abzweigung zurückzukehren.

5. Im nächsten Raum springt ihr an das Seil, das ihr eben aktiviert habt. Wieder ist euer Timing wichtig, um den rotierenden Klingen auszuweichen. Im anschließenden Raum mit den Blutfällen springt ihr auf der rechten Seite hinunter in die Lava. Folgt dort dem Durchgang bis in einen massiven Raum. Weicht hier den Schwestern aus und aktiviert dabei alle Schalter im Raum. Springt nun hinüber in den Kreis und sichert euch die Nager-Tätowierung.

DUNKLE SEELEN

1. Zurück beim Fundort des Teddy-Symbols könnt ihr dank Nager-Tätowierung nun direkt in die Lava springen. Schwimmt unter die Plattform in der Mitte des Beckens. Wenn ihr dort auftaucht, befindet ihr euch im Inneren des Käfigs und könnt euch die dunkle Seele sichern.

2. Im Hauptraum springt ihr linkerhand die Plattformen hinauf. Klettert weiter bis zum Sims und geht dort durch die Tür. Setzt das Flambeau ein, um den weißen Vorhang zu passieren. Benutzt nun das Marteau auf den Trommeln, um die Planken oberhalb der Tür zu bewegen. Öffnet euch eine Passage, indem ihr das Baton auf den Sockel schmettert. Im anschließenden Terrain springt ihr hinüber zur Plattform und schlagt dort mit der Kalebasse auf die Metallplatte, um das Govi zu bekommen.

3. Erklettert nun noch einmal die linken Plattformen, rennt über den Sims und hoch durch die Tür. Betätigt im nächsten Raum den Schalter, damit sich der rechte Korridor öffnet. In der Kammer dahinter könnt ihr per Schalter ein paar Blutfälle aktivieren. Geht nun zurück und drückt den ersten Schalter. Dieser öffnet den Eingang am Boden des Raumes. Geht hindurch und schiebt den Block aus dem Weg. Erklimmt die Blutfälle und schnappt euch die dunkle Seele.

4. Im zweiten großen Raum auf dem Weg zur Nager-Tätowierung springt ihr nun in die Lava und schwimmt nach links. Vermeidet die tödlichen Klingen. Oben wartet eine weitere dunkle Seele.

5. Im Raum mit den Blutfällen vor dem Fundort der Nager-Tätowierung könnt ihr die dunkle Seele in der Lava erkennen, die ihr nun leicht erreicht.

6. & 7. In der Gegend hinter den Blutfällen rennt ihr an den rotierenden Klingen vorbei, dann könnt ihr zwei Govis sehen. Springt hinunter in die Lava, aktiviert die drei Schalter, und der Lavaspiegel hebt sich, so dass ihr die zwei Govis erreichen könnt.

DIE UNTERSTADT

Nun geht es per Teddy zurück zum Tempel der Prophezeiung, von wo ihr das Sargtor mit Schattenenergie neun durchquert. In der Gegend dahinter lauft ihr geradeaus, dann stolpert ihr bald über das Teddy-Symbol.

DEN RETRAKTOR FINDEN

Springt auf die rechte Plattform gleich am Leveleingang dicht bei der Röhre, die hier aus dem Boden wächst. Rechter Hand seht ihr einige Simse an der Wand, die ihr hinauf springt. Springt von dort auf die Röhre und weiter auf die Plattform am anderen Ende des Raumes. Rennt dann die Stufen hoch und bis zu einem Raum, in dem ihr den Ingenieurschlüssel an einer Konsole benutzen müsst. Dies aktiviert die großen Propeller. Springt über die Computerkonsolen hinauf zu dem Sims darüber. Bleibt in Bewegung und springt weiter die Simse hinauf, bis ihr von dort auf die sich drehenden Klingen hüpfen könnt. Beobachtet die Wand, während ihr mit rotiert, dann werdet ihr einen Durchgang erkennen. Springt dort hinein und lauft weiter, dann erreicht ihr einen identischen Raum, der wieder zwei Propeller enthält. Geht hier genauso vor wie im letzten Raum, springt diesmal aber nur auf die unteren Klingen. Schaut euch um und nehmt dann wieder den Durchgang, den ihr entdeckt. Dahinter gelangt ihr in einen Raum mit etlichen teuflischen Feinden. Kümmert euch um sie und geht dann durch die Tür. Wendet euch nach links und folgt

den Stufen abwärts. Unten angelangt geht ihr die nächste Treppe wieder hinauf, an deren Ende ihr den letzten Retraktor des Spiels einsammeln könnt.

MORDANT STREET, NEW YORK

Begebt euch per Teddy zur Kathedrale der Schmerzen und geht durch den Eingang mit dem Stachel darüber. Nehmt einen Retraktor und steckt ihn in den leblosen Körper. Dadurch werdet ihr nach New York versetzt. Gebraucht euer Flambeau, um den Weg zu erkennen. Schließlich gelangt ihr in einen großen Raum mit einer Treppe in der Mitte. Hier seht ihr zum ersten Mal den Heimwerker-Killer. Ihr braucht ihn aber noch nicht zu bekämpfen. Links von eurem Eingang seht ihr einen anderen Durchgang, dem ihr folgt, bis ihr einen Scheinwerfer entdeckt. Packt also euer Flambeau wieder weg und benutzt diesen stattdessen. Kehrt nun in die Haupthalle zurück und zerschlagt dort die Kartons, um zum Durchgang dahinter zu gelangen.

DER AUFZUG

Sucht nach einem Tor mit einem Vorhängeschloss, schießt es auf und lauft weiter. Tötet den Hund und zwängt euch durch den Spalt in der Wand. Klettert dann durch das Loch in der Küchendecke und geht weiter durch Räume mit hautbedeckten Stühlen, bis ihr über ein Loch im Boden springt. Im anschließenden Raum schiebt ihr den Block beiseite und geht weiter am hautbedeckten Vogelkäfig vorbei. Zerschießt die Planken, die euch den Weg versperren, und begebt euch durch den so entstandenen Eingang. Ihr gelangt in einen Raum mit einem Schalter, den ihr drückt, um den Strom anzuknipsen. Nun könnt ihr den Aufzug unten im Gebäude benutzen. Springt dazu vom Balkon und fahrt auf dem Lift bis ins oberste Stockwerk, wo ihr über den Spalt im Boden springt. Wenn ihr den Sprung nicht schafft und abstürzt, müsst ihr den Aufzug mit dem gelben Schalter erneut nach unten holen.

FLUSS AUS BLUT

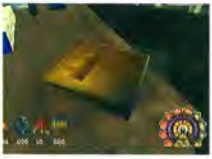
Bahnt euch euren Weg durch die baufälligen Räume bis ihr den letzten Akkumulator findet. Direkt im Anschluss stoßt ihr auf den Fluss aus Blut. Wendet euch nach links, klettert die Fälle hoch und folgt den gewundenen Korridoren bis zum Dachboden. Im letzten Raum liegt hier der Heimwerker-Killer auf der Lauer. Bewaffnet euch mit dem

Violator und bleibt in Bewegung, dann dürfte es nicht allzu lange dauern, diesen Verrückten auszuschalten. Habt ihr ihn geschafft, lässt er eine dunkle Seele für euch fallen. Nehmt sie, aber auch das Prisma, das die eigentliche Belohnung für euren Sieg ist. Verlasst den Raum am hinteren Ende und benutzt das Prisma dort mit dem Podium, um das Tor zum Maschinenraum zu öffnen.

DER MASCHINENBLOCK

Zieht den Hebel auf der obersten Ebene, um die zwei Türen auf der anderen Seite des Raumes zu öffnen. Überquert das Seil und nehmt die rechte Tür. Rutscht im nächsten Raum die Rampe hinab, geht durch den großen Bogengang und gleich weiter durch die kleine Tür am Ende. Durchquert dann den Kontrollraum und geht weiter über die Brücke. Springt hoch zum Durchgang in der Wand und folgt diesem bis zum Ende. Die Tür hier führt euch in den Kolben-Kontrollraum drei. Benutzt hier den Ingenieurschlüssel und die Kombination drei, eins, zwei an den Röhren mit der purpurnen Flüssigkeit, um den Kolben im Hauptmaschinenraum abzuschalten.

DOWN STREET BAHNHOF LONDON



Zurück in der Kathedrale der Schmerzen setzt ihr einen weiteren Retraktor an dem Körper ein, der sich am Ende des mit einem Dolch markierten Durchgangs befindet. Nehmt euch Jacks Tagebuch vom Tisch. Folgt nun dem Kanal bis zu einem mit Wasser gefüllten Raum. Taucht auf den Grund und nehmt dort den Eingang. Rennt durch das Netzwerk aus Türen und Korridoren bis zu einem Raum mit rotierenden Klingen. Springt hier ins Wasser, achtet auf euer Timing und schwimmt zwischen ihnen hindurch. Auch

im nächsten Raum müsst ihr wieder ins Wasser, nehmt dort den engen Tunnel, klettert schließlich an Land und weiter die Rampe hoch. Sehr bald steht ihr nun in der Kammer von Jack The Ripper.

DEN RIPPER BESIEGEN

In Jacks Kammer gibt es einige erhöhte Plattformen. Bewegt euch auf diesen, im Wasser seid ihr zu langsam. Haltet euch dabei möglichst nah an der Wand, damit Jack euch nicht von hinten überraschen kann. Jack kann außer Sicht an der Decke krabbeln, also seid ständig auf der Hut. Setzt die Schrotflinte ein, um Jack erste Schäden zuzufügen, später die Schattenwaffe, um seine Seele zu nehmen. Bewegt euch beim Kampf seitlich in einem großen Kreis, dann werdet ihr ihn besiegen. Eine dunkle Seele und ein weiteres Prisma sind eure Belohnung. Wenn ihr das Areal um die Hauptkammer absucht, werdet ihr einen kleinen Korridor entdecken. Am Ende führt eine weitere Tür zurück in den Maschinenraum.

DER MASCHINENRAUM

Nehmt den linken Ausgang und benutzt den Ingenieurschlüssel an der Konsole, um eine Tür nahe der Rampe zu öffnen. Geht durch diese und folgt dem Gang, an dessen Ende ihr euch fallen lasst. Öffnet hier die linke Tür, wendet euch dann nach rechts, lasst euch in die glühenden

Kohlen fallen und nehmt von dort die Öffnung über dem Computer. Verlasst den nächsten Raum durch die Tür am hinteren Ende und springt im Raum danach auf den Käfig, um das Rohr zu erreichen. Springt von Plattform zu Plattform, bis ihr die höchste erreicht, auf der ihr bis zu einer Öffnung gelangt. Folgt dieser bis zu einer Gegend

mit käfigartigen Metallgebilden und geht dort nach links um die Säule. Wieder seid ihr nun in einem Kolben-Kontrollraum. Der Code für diesen Raum ist eins, zwei, vier. Damit schaltet ihr den nächsten Kolben ab.

GARDELLE COUNTY GEFÄNGNIS, LAS VEGAS

Kehrt erneut per Teddy in die Kathedrale der Schmerzen zurück und nehmt diesmal die

große Doppeltür mit der Eidechse darüber. Durchquert den Bogengang und steigt die Stufen hinauf. Oben findet ihr einen baumelnden Körper. Schlagt ihm einen Retraktor in die Brust, und ihr werdet in das Gardelle Gefängnis versetzt. Wendet euch am Ende des Raumes, in dem ihr euch wiederfindet, nach rechts. Nehmt euch vor den kopflosen Körpern in Acht, die plötzlich erwachen und euch

ans Leben wollen. Im großen Raum nach dieser Passage steigt ihr durch das Loch in der Wand und geht weiter, bis ihr zum Zellentrakt gelangt. Am Ende findet ihr den Gefängnisschlüssel, der in diesem Level für euch überlebenswichtig ist. Benutzt ihn an der Schalttafel, um das Licht auf grün zu schalten, wodurch einige Türen des Levels entriegelt werden.

HUBSCHRAUBER HÖLLE

Kehrt nun zurück zum großen Raum. Lauft dort durch den Ausgang am gegenüberliegenden Ende und ihr kommt in einen mit Stacheldraht umzäunten Gefäng-

nishof. Sofort werdet ihr den Hubschrauber über euch bemerken, der euch sehr schnell ausschaltet, wenn ihr nicht unmittelbar Deckung sucht. Erklettert die Stufen links im Gefängnishof, blickt dabei direkt auf den Hubschrauber und bewegt euch seitlich hin und her, um den Geschossen auszuweichen. Wenn ihr hartnäckig bleibt, könnt ihr den Hubschrauber mit der Schattenwaffe vom Himmel holen. Steigt die Stufen wieder hinab und wendet euch unten nach rechts. An der Konsole könnt ihr mit dem Gefängnisschlüssel weitere Tore aktivieren. Folgt nun dem Weg, nehmt die erste Abzweigung rechts, lauft über den Gefängnishof und weiter durch die nächste Öffnung.

MARCO ROBERTO CRUZ

Folgt dem eingeschlagenen Weg und achtet dabei auf die Duschen zur Linken. Haltet euch dann rechts und folgt den Stufen nach oben. Die nächste Treppenflucht geht es wieder hinunter, bis ihr in einen weiteren Gefängnishof gelangt. Benutzt auch hier den Gefängnisschlüssel an der Schalttafel. Nun kehrt zurück zu den Duschen, verlasst den Raum auf demselben Weg, auf dem ihr ihn betreten habt, und wendet euch nach rechts. Ihr gelangt in einen weiteren Gefängnishof, wo ihr auf den Mörder Marco Roberto Cruz trefft. Bleibt in Bewegung und nutzt die auf dem Hof verteilten Kisten als Deckung, während ihr ihn mit der Schattenwaffe bezwingt.

GARDELLE GEFÄNGNIS TEXAS

Habt ihr Marco Roberto Cruz besiegt, dann lauft die Seitentreppe hoch und sammelt die 0.9 SMG ein, bevor ihr der nächsten Treppe wieder nach unten folgt. Im Raum am Ende entriegelt ihr eine Tür mit dem Gefängnisschlüssel und kehrt dann zum jetzt offenen Durchgang zurück. Springt hier über den Tresen und dann auf den Kühlschrank, um von dort die Plattform darüber zu erreichen. Lauft durch den nächsten Raum und lasst euch in den Gefängnishof fallen. Benutzt an der Schalttafel im kleinen Raum wieder den Gefängnisschlüssel und verlasst den Hof durch das Tor zur Linken. Begebt euch nun zurück zum ersten Hof, wo ihr den Hubschrauber ausgeschaltet habt.

FLÜGEL DES GEISTES

Geht hier durch die Öffnung vor euch, folgt dem Weg und wendet euch am Ende nach rechts. Hier trefft ihr auf Mike Milton. Nehmt so viele starke Waffen in die Hände wie ihr könnt, bevor ihr euch diesem Killer stellt. Auch eure Lebensenergie sollte bis oben hin voll sein. Nutzt jede Deckung im Hof aus, wenn ihr mit Milton kämpft, dann könnt ihr ihn schließlich besiegen und die dunkle Seele einsammeln. Verlasst danach den Hof durch den linken Ausgang, wobei ihr die MP-909 an euch nehmt. Lasst euch dann in den Fahrstuhlschacht fallen und folgt unten der längeren Passage, bis ihr in den Psychiatrietrakt des Gefängniskrankenhauses gelangt. Benutzt hier wieder den Schlüssel an der Schalttafel, kehrt zur jetzt offenen Tür zurück und schaut euch in der Leichenhalle um. Steigt dann die Treppe hoch, bis ihr die Kapelle findet und dort den Akkumulator an euch nehmen könnt. Im anschließenden Raum aktiviert ihr wieder die Schalttafel mit eurem Schlüssel. Kehrt zur Leichenhalle zurück und begebt euch durch die eben geöffnete Tür zum Hochsicherheitstrakt.

KAMPF DEM ANFÜHRER

Nun wird es Zeit, den Anführer der fünf Mörder auszuschalten. Zum Glück ist er nicht allzu schwer zu besiegen. Bleibt immer seitlich in Bewegung, benutzt die 0.9 SMG, um seine Energie zu erschöpfen, und erledigt ihn dann mit der Schattenwaffe. Nehmt die dunkle Seele und das Prisma an euch, das er fallen lässt. Im linken Raum nebenan setzt ihr wieder euren

Schlüssel an der Schalttafel ein. Die so geöffnete Tür findet ihr dann im rechten Raum.

DER MASCHINENRAUM

Benutzt das Prisma auf dem Sockel, um Zutritt zum Maschinenraum zu bekommen. Betretet dann beide Passagen und benutzt in jeder euren Schlüssel an der Konsole, um dort die Türen zu öffnen. Rennt hinunter zur letzten Tür und dort die Rampe hoch. Hier könnt ihr mit eurem Gefängnisschlüssel an der Konsole den Eingang zum

nächsten Raum öffnen. Klettert die Käfige hoch, bis ihr den Sims am hinteren Ende des Raumes erreichen könnt. Schwingt euch am Sims entlang bis zur Öffnung und springt auf die Röhre am Ende des Durchgangs. Weicht den rotierenden Klingen aus und öffnet euch mit dem Ingenieurschlüssel an der Konsole den nächsten Weg. Betretet ihn und zieht im nächsten Raum an dem Hebel, um einen Käfig herab zu lassen. Springt in diesen hinein, und er trägt euch durch die Wand in die nächste Kammer. Geht nun weiter bis vor den Kontrollraum und betätigt auch hier den Hebel. Nun benutzt den Ingenieurschlüssel an der Konsole außerhalb des Raumes, um einen weiteren Weg zu öffnen. Springt in diesen hinein, und ihr kommt schließlich im Kontrollraum heraus. Benutzt hier die Sequenz zwei, vier, fünf, um den letzten Kolben abzuschalten. Nun seid ihr bereit für den letzten Teil eurer Mission. Begebt euch also per Teddy zurück zum Maschinenraum.

DER LETZTE KAMPF

Bahnt euch euren Weg durch den Maschinenraum und springt dazu über die Kolben, die ihr abgeschaltet habt. Habt ihr das hintere Ende des Raumes erreicht, startet eine Cut-Szene, in der Luke mit euch spricht und dann davonläuft. Folgt ihm die Rampe hinauf und sammelt im nächsten Raum alle Extra-Energie ein. Sucht wirklich alle Fässer, da einige Violatormunition enthalten, die ihr für den Endkampf dringend braucht. Im nächsten Raum erwartet euch dann eine wirklich große Überraschung: Luke verwandelt sich in Legion! Legion wird versuchen, euch mit seinem Schwert in Scheibchen zu schneiden, aber ihr solltet ihn bald besiegt haben. Dummerweise wird er als eine Art Spinnenmonster wiedergeboren, mit dem ihr schon deutlich mehr Schwierigkeiten bekommt. Sammelt darum möglichst viele Feuerschädel, denn wenn ihr keine Munition mehr habt, bleibt euch nur noch euer Enseigne-Schild. Lasst euch also vom Sims auf den Boden fallen und sammelt so viel Munition und Extra-Energie, wie ihr könnt. Kreist um die Spinne und setzt den Violator ein, bleibt dabei immer in Bewegung und verschwendet keine Munition. Feuert nur, wenn das Monster direkt vor euch ist, und weicht seinen Schüssen mit rechtzeitigen Sprüngen aus. Wenn eure Munition zur Neige geht, setzt die Schattenwaffe ein, um das Monster zu überwinden, feuert aber nur voll aufgeladene Schüsse ab. Schließlich zwingt ihr das Monster mit dieser Taktik in die Knie, und der Kampf ist endlich vorbei.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verkaufe Super Mario 64 + Anleitung und Verpackung für 45,-. DM, F1 PP + Anl. und Verp. für 45,- DM, Tel.: 02252/4039 15-19 Uhr, fragt nach Marc

Verkaufe Doktor V64 mit 50 Spiele inkl. Nintendo 64 Rumble Pak, Memory Card, Expansion Pak und 2 Controller NP 1.300,- DM, VHB 700,- DM, Hildegard Nagy, Wilhelm-Leuschner Str. 32, 76189 Karlsruhe

Verk. Shadowman 70,- DM, Rayman 2 80,- DM, WCW Revenge 40,- DM, Diddy Kong Racing 30,- DM, Exp. Pak 30,- DM, Tel.: 09472/601 ab 16 Uhr, alle Spiele so gut wie neu

Kampfspiel 90,- DM, Rare-Shooter, Rare-Prügler, FIFA 99 je 69,- DM, Vig. 8, TGO 55,- DM, WipEo., B-Corps, M. Kart 45,- DM, Bomb., WGH, W. Race, Mario 35,- DM, Tel: 06132/59594 Andre

Verkaufe Super Mario 64, noch nie gespielt, mit Anleitung, ohne Verpackung, für 30,- DM, Tel.: 07152/58764 fragt nach Sebastian

Verkaufe N64 + 2 Controller + Rumble Pak + Memory K. + 5 Spiele für 350,- DM VB, Quake 50,- DM, NBA Live 99 45,- DM, andere Spiele je 30,- DM, Tel.: 09403/3103 Manu

Saubillig! Nintendo 64, 3 Controller, 1 Spiel, Exp. Pak, Contr. Pak, Rumble Pak und vieles mehr, für nur 222,- DM, ruft an, Tel.: 07835/8818 Andreas

Verk. N64 mit 5 Spielen + 2 Controller + 1 Rumble Pak und 1 Memory Card, sehr guter Zustand mit Orig.-Verpackung für 450,- DM VHB, Tel.: 09463/1087

Suche dringend WWF Attitude od. WCW vs. NWO Rev. Biete: C&C, Turok 2, ISS 64, ruft an unter Tel.: 08232/904485 nur D, ab 14.30 Uhr

Verkaufe N64-Spielehits in Original-Zustand, z. B. Donkey Kong 90,- DM, Jet Force Gemini, Hybrid Heaven, WWF Attitude je 70,- DM, Action-Shooter u.a. Tel.: 0173/3827554

Verk. m. Anl. + V. Mace, WCW Rev., M. Kart, F1 WGP, kaufe m. A. + Verp. ISS 98, Kampfsp., F-Zero, 4 MB Memory Card, SW Racer, 1080°, South P, Turok 1, tausche auch! Preis n. Vereinb., Tel.: 08241/6205 Daniel

Tausche Mission: Impossible gegen Zelda: The Ocarina of Time, Tel.: 0345/8041190 fragt nach Mark, E-Mail: a.engelmann@t-online.de

Verk. Turok 1 40,- DM, mit Anleitung + Cheats, Tel.: 0170/8124375 fragt nach Tomi

SUCHE NINTENDO 64

Kaufe N64-Spiele, nur US/Japan, NTSC: Donkey Kong 64, Gauntlet Legends, Mario Golf/Party, C&C, Rayman 2 und andere anbieten! Fax/Tel.: 04932/1236

Suche South Park, Star Wars Racer, WWF Attitude, Racing Simulation 2, tausche gegen Offroad Chal., Gasp, Goemon, ISS 98, 1080°, NFL Quarterb. 98, Tel.: 05171/72779

Suche Spiele und Zubehör für das N64, kaufe auch komplette Sammlungen, Tel.: 0171/1474511 ab 20 Uhr, kaufe + verkaufe auch PSX!

Suche Rare-Shooter, Kauf oder Tausch, ruft an unter Tel.: 0341/2522501 fragt nach Christine, ab 18 Uhr

Suche dringend FIFA 99 + NHL 99 + 1080° Snowboarding, wenn möglich mit Verpackung + Anleitung, anrufen: Tel.: 05222/12577 fragt nach Cornelius, ab 15 Uhr

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe FIFA 98 70,- DM, NBA Hangtime und Wayne Gretzky's 3D Hockey je 60,- DM, tausche auch 3:2 gegen Command & Conquer u. FIFA 99, Tel.: 09341/3573 Florian

Verkaufe Micro Machines 75,- DM, Extreme G 30,- DM, F-Zero X 40,- DM, San Francisco Rush 35,- DM, zusammen 160,- DM, Top-Zust., Tel.: 0911/318256 Moritz

Verk. N64 incl. Controller, Yoshi's Story und Lamborghini 64 für 250,- DM, verk. auch einzeln, Tel.: 081372/918 fragt nach Hansi

Verkaufe 1080°, ISS 64, Mario Kart 64, MRC, Super Mario 64, F1 WGP und Mission: Impossible für je 30,- bis 60.- DM, Fax/Tel.: 05862/8598 fragt nach Alex, ab 14 Uhr

N64 + 3 Controller + 4 MB + Rumble Pak + 17 Spiele, u. a. Ego-Shooter, FIFA 99, ISS 98, Zelda, F1 WGP, Forsaken, B. K., DKR + 40 Hefte + Lösungen. Tel: 05102/4574 Manuel, VB

Ego-Shooter von GT 80,- DM, Yoshi's Story 45,- DM, 1080° 50,- DM, NFL Q. B. Club 99 50,- DM, kein Tausch, ab 2 Spiele frei Haus, Tel.: 036208/71098

Verk. Turok 2 dt./uk 60,- DM, FIFA 99 65,- DM, F1 World GP 55,- DM, NBA Courtside 50,- DM, Lamborghini 40,- DM, WWF War Zone 50,- DM, Tel.: 02903/1426 18-20 Uhr

Verkaufe N64 + 2 Controller + Rumble Pak + Memory Card + 11 Spiele z. B. Star Wars Racer, F-Zero X, F1 World Grand Prix, gesamt für 640,- DM, Tel.: 06324/5002

Verkaufe Kampfspiel 80,- DM, Zelda 90,- DM VB und Worms Armageddon (PC) 40,- DM, Unreality 30,- DM, 11th Hour 80,- DM, Tel.: 0408/62102 fragt nach Leif

Nintendo 64 + R. P. + Exp. P. + 4 Controller 350,- DM, NBA Pro 99 70,- DM, F-Zero 70,- DM, NFL Q. 99 80,- DM, Turok 2 engl. (uncut) PAL V. 100,- DM, C&C (neu) 99,- DM, F1 WGP I 60,- DM, Tel.: 02351/21850

Ich verkaufe Banjo-Kazooie für 40,- DM, Zelda + Lösungshefi für 55,- DM und Diddy Kong für 35,- DM, Tel.: 037203/4806 fragt nach Christian

Verk. N64 + 3 Controller + 2 R. Paks + 2 Mem. Cards + Exp. Pak + XG1 + QBC 98 + Vigilante 8 + WCW World Tour + Zelda + 3D-Action-Spiel für 700,- DM, Tel.: 07054/397 fragt nach Steven

Achtung, verkaufe N64 mit 4 Controller, 1 Memory C., 1 Rumble P. und 7 Top-Spiele, z. B. 3D-Action-Spiel, C&C ..., alle zusammen nur 950,- DM, Tel.: 08232/8857 Pasi

Top Gear Rally 50,- DM, Turok 1 engl. uncut 50,- DM, braucht Adapter NTSC! Ruft an: Tel.: 08323/51810 ab 18 Uhr erreichbar, fragt nach Flo

Verkaufe NBA Life 99, NBA Pro 98, Yoshi's Story, Mischief Makers (zus. 200,- DM), verkaufe auch Super Nintendo + 7 Spiele (zus. 250,- DM), Tel.: 0681/41382

Verk: Forsaken, Wave Race 64, Hexen 64, Mission: Impossible je 50,- DM, Tel.: 07531/65847

Verk. N64 + 2 Controller + 6 Spiele, z. B. WWF Warzone + 2 Memory Cards + 1 Rumble Pak, NP ca. 1.000,- DM, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 07141/63645

Verkaufe Turok 2, Star Wars R. S. und F-Zero X für je 50,- DM, alles mit Original-Verpackung + Anleitung, Tel.: 07066/8343 Mo-Fr ab 15 Uhr

FIFA 99, Mario Party, Mario Golf und Bio Freaks, verk. außerdem PSX mit Spielen, suche Pokémon Rot u. Blau, Preise VB, Tel.: 0471/302673 fragt nach Tarkan

Verk. Holy Magic, 3D-Kampfspiel, Blast Corps, Turok 1, Forsaken oder tausche geg. Kampfspiel, Vigilante 8, South Park, alle NFL-Spiele, Tel.: 08684/688 Andi

Verk. Nintendo 64 für 130,- DM + Contr., 2 Contr. für je 25,- DM, Spiele: WWF Warzone 80,- DM, FIFA 64 60,- DM, Wave Race 50,- DM, Mario Party 80,- DM, ISS 90,- DM, Alexander Bauer, Holunderweg 26, 74547 Untermünkheim

Verk. N64 mit 2 Controllern und 1 Controller Pak, 3 Spiele: Rush, South Park und Agentenspiel zus. 350,- DM, Tel.: 07161/57311

Verkaufe Bomberman 64 f. 50,- DM u. Super Mario 64 mit Komplettlösung für 60,- DM, Tel.: 02331/43813 15-21 Uhr, fragt nach Jessica

Verkaufe V-Rally 99 und Forsaken je 35,- DM, Tel.: 089/7600957 ab 19 Uhr (München und Umgebung)

Verkaufe N64 mit 3 Contr., 1 MB Memory, RF-Modulator und 5 Spiele, u. a. Turok 2 u. WCW/NWO Revenge für 400,- DM, Tel.: 07563/2801

Verk. o. tausche Mario 30,- DM, Mission: Impossible 40,- DM, Turok 2 (dt.) 50,- DM, C&C 64 70,- DM, suche A. Lamborghini und Pokémon Blau/Rot (GB), Tel.: 02761/61988

N64, 1 Controller 100,- DM, 7 Spiele je 50,- DM, Mario Kart, Zelda, Snowboard Kids usw. N-Zone-Zeitschriften von 98/Spieleberat., Tel.: 05374/6332

Revenge 40,- DM, FIFA 98 30,- DM, World GP 30,- DM, Star Wars Racer 80,- DM, 7 Game-Boy-Spiele nur komplett 80,- DM, Kilian Schmidt, Eschenring 36, 04828 Bennewitz

Verkaufe WCW Revenge, Vigilante 8 für je 60,- DM, Zelda incl. Spieleberater für 70,- DM und Frankreich 98 für 50,- DM, Tel.: 09367/3472 fragt nach Philipp

Verk. od. tausche Turok 2 (dt.), Kampfspiel, NBA Courtside für je 60,- DM oder tau. gegen South Park, DKR, Tel.: 06807/4563 fragt nach Moritz

Castlevania 80,- DM, Shadowgate 80,- DM, Turok 2 55,- DM, Impossible 70,- DM, B.-Kazooie 65,- DM, Turok 45,- DM, Glover 45,- DM, Yoshi's Story 40,- DM, Bomberman 40,- DM, S. Mario 30,- DM, Mario Kart 40,- DM, Tel.: 05462/9429

Verkaufe Star Wars Shadows of the Empire für 60,- DM VB. Tel.: 030/6271624 fragt nach Nik

Verkaufe bzw. tausche Rayman 2 gegen Mission: Impossible oder Turok 2 oder Kampfspiel, Tel.: 04482/8951 fragt nach Ulf, ab 18 Uhr

Verk. N64 + 2 Pads + Rumb. Pak + Exp. Pak + 18 Spiele: Zelda + Lösb., 1080°, Rogue, Diddy + Turok, Fight. Dest., Striker, Posters, 1.200,- DM, Tel.: 0399/2229988 17-19 Uhr

Verk./tausche Cruis'n USA gegen Vigilante 8 od. N. M. Century, verk. außerdem noch NES-Spiele, Tel.: 03679/724122 fragt nach Marcel

Verkaufe N64 mit 7 Spielen + 2 Contr. + Lenkrad (V3 Interact) + Expansion Pak + Rumble Pak + Controller Pak, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 09944/9378 Ben

Verkaufe Shadow Man 70,- DM, Zelda 40,- DM, Mario 20,- DM, Wave Race 30,- DM, Grand Prix 2 30,- DM, Olympic Hockey 20,- DM, ruf an: Tel.: 041/234685

Verk. N64 + 2 Controller + Exp. Pak + 3 C. P. + 1 R. P. + 11 Spiele, z. B. Shadowman, Star Wars Ep. 1, Zelda + 15 N-Zone, alles m. Anl. u. Verp. für 850,- DM, nur komplett, Tel.: 0761/4097286

N64 + Spezial-Cont. + 2 Rumble Pak + Memory Card + Spieleberater + Komplettl. + Video + 21 Spiele + Verpackung, SW Racer, Zelda, Turok 2 usw. Tel.: 030/8037607 Festpreis 1.200,- DM

Nintendo 64 + Expansion Pak + Memory Card 149,- DM, Games ab 39,- DM, Kampfspiel, Turok 2, WCW NWO Revenge, ISS 98, Tel./Fax: 0340/2208658

F1 WGP 50,- DM, F-Zero X 60,- DM, MRC 50,- DM, Lamborghini 60,- DM, Mario Party 60,- DM, Mario Kart 60,- DM, Turok 70,- DM, Tel.: 02591/70881 fragt nach Matthias

Verk. viele Spiele zu je 50,- DM, z. B. Bomberman, Mission Imp., XG 2, FIFA 98, SotE, Yoshi's Story, ISS 64 usw., alle Spiele mit Verp. und Anl. Tel.: 030/2291847 ab 15 Uhr, Arthur, nur für Berlin!

Achtung! Verkaufe Rares Ego-Shooter (ihr wisst schon, welchen ich meine) an Meistbietenden, Tel.: 04351/879970 ruft schnell an!

Grundgerät, drei Controller, sechs Spiele, Rumble Pak, Memory Card 500,- DM, Achim Schiefbahn, Tel.: 02222/61409

Ich verkaufe Shadowgate 64 für 85,- DM und Mission: Impossible für 40,- DM, Tel.: 02941/657708

Verkaufe Turok 2, F1 World Grand Prix, NBA Courtside, C&C, Star Wars Ep 1 Ra., Bio Freaks, Banjo-Kazooie, 1080°, V-Ral. jew. 60,- DM, Tel.: 05702/2331

Hi – verk. Silicon Valley mit Anl. u. Verp. + Memory Card für nur 50,- DM, Tel.: 034298/30310 Mo-Fr. 15.30 bis 17.30 Uhr

11 N64-Spiele für 480,- DM, Zelda, Premier Manager, FIFA 99, L. Wars (Rumble Pak), DKR, Hangtime, ISS 64, SM 64, Banjo-K., SW Racer, M. Kart, verk. auch einzeln unter 04182/21533 Timo Schäfer

Verkaufe brandneues Shadow Man für 90,- DM, Tel.: 02051/601104 fragt nach Matthäus

Ich verkaufe Nintendo 64 mit 9 Spielen, darunter: GASP, Forsaken, Mario Kart, Top Gear Rally usw. und 2 Pads für 700,- DM, Tel.: 07161/51792 fragt nach Fabian

Verk. 9 Spiele: F1 WGP, Body Harvest, ISS 64, Extreme G2 usw. mit Verp. und Anl. für nur 440,- DM. auch je 50,- DM, Tel.: 0461/57768 von 19-20 Uhr, fragt nach Yannick

South Park 60,- DM, Turok 2 60,- DM, Star Wars R.S. 60,- DM, Mystical Ninja 1 50,- DM, Glover 50,- DM, F-Zero X 50,- DM, Zelda 64 85,- DM, Lylat Wars 45,- DM, Tel.: 07821/7076

Halt! Ich verkaufe mein N64 + Controller + Expansion Pak + 2 Spiele + Fighters Des. für 400,- DM, Tel.: 09077/343 Tobias

Verk. N64-Spiele: Rayman 2 100,- DM, Starshot 25,- DM, Silicon Valley 30,- DM, Tel.: 0231/7248236

Nintendo mit 9 (10) Spielen und 2 Controller und Rumble Pak für 350,- DM Verhandlungsbasis, Tel.: 0228/9181108

Verkaufe Turok 2 für 50,- DM und Snowboard Kids, Nagano Winter Olympics, Dark Rift und FIFA 98 für je 40,- DM, ruft unter Tel.: 09382/4423 an (ab 14 Uhr)

Hi! Verkaufe supergünstig und fast ungebraucht: Jet Force Gemini, Command & Conquer, Holy Magic Century, ruft an unter Tel.: 0172/8577160 Tobi

Verk. Rayman 2 75,- DM, Gex 64 45,- DM, Beetle Adventure Racing 35,- DM + FIFA 98 30,- DM, alles mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 05253/6480 Thomas

Verkaufe Mission: Impossible 70,- DM, WCW vs. NWO World Tour 60,- DM, Starshot 50,- DM, Super Mario 64 45,- DM, Tel.: 0571/42105

Verkaufe Mario Party, F1 World Grand Prix und Banjo-Kazooie für je 60,- DM (top erhalten), Tel.: 02957/311

Verk. N64 + 2 Controller + Rumble Pak + 6 Spiele (Mario + Lylat Wars + Yoshi's Story + Fighters Destiny + Int. Su. St. Soc. 64 + Banj.-Kaz.), Tel.: 039005/6110 Martin

Achtung! Ihr müsst sofort zuschlagen, die Nachfragen sind hoch. Ich verkaufe Star Wars Episode 1 und F1 World Grand Prix 2 zu je 75,- DM, ruft an unter Tel.: 02631/958063

Verkaufe N64 mit 6 Games, 1 Controller, Top-Zustand für nur 250,- DM, Tel.: 03684/2861, Mobil: 0664/5528587

Verkaufe neues Shadowman 85,- DM, TGO 75,- DM oder tausche gegen Hybrid Heaven, Box Champions 2000, Tel.: 02613/4996 täglich ab 18 Uhr, fragt nach Hoang

Verk. Banjo-Kazooie + Star Wars Shadows of the Empire + Clayfighter 63 1/3 und Snowboard Kids je Spiel 40,- DM, Tel.: 544935 nur in Hamburg

Verkaufe/tausche Bomberman 64 gegen diverse Spiele, bei Verkauf 40,- DM, Tel.: 040/7106760 14-20 Uhr

Verkaufe nagelneues Shadowman + Silicon Valley + Mario 64 zusammen für 110,- DM, Tel.: 08773/910413 Robert

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche 2 gegen 1 Frankreich 98 und Turok 2 gegen Star Wars Rouge Squadron, Tel.: 08033/7660

Suche Angebot! Tausche Turok 2 gegen N64 Controller, erster Kunde erhält WCW/NWO W. T. obendrauf, ruft jetzt an! Tel.: 04843/2587, fragt nach Henning

Tausche Banjo-Kazooie gegen South Park, ruft an unter Tel.: 03661/30982 fragt nach Florian, Mo-Fr 18-21 Uhr

Tausche WCW/NWO Revenge gegen Box Champions 2000, Tel.: 0791/48069 ruft an

Tausche N64-Spiele, habe z. B. T. Gear Overdrive, Banjo-Kazooie, XG2, Mario 64 und 10 weitere Top-Games, suche z. B. F1 WGP II, RS2, Star Wars usw., Tel.: 02721/20166

Tausche Banjo-Kazooie gegen C&C 64, Mario Kart o. N64 Contr. (Blau W. M.), Tel.: 05231/877296 fragt nach Mirko

Tausche MRC + 20,- DM gegen Mission: Impossible oder Rares Shooter, Tel.: 05254/12758 fragt nach Sven

Tausche Shadow Man, Forsaken, Shadowgate + MRC, suche Star W. Racer, Hybrid H., Top Gear o. WGP II, Castlevania, Tel.: 06441/75548

Tausche V-Rally, Rampage World Tour, Glover, Aerofighters Assault 2:1 gegen Kampfspiel od. einzeln gg. XG 2 od. Mario Party, Tel.: 09185/5369

Tausche Turok 1 und ISS 64 gegen South Park, Fighters Destiny, Smash Brothers oder Donkey Kong 64, Tel.: 02445/7374 Alexander

Turok-1-N64 in dt. Version gegen Turok-1-N64 englische Version (tausche), Tel.: 0621/553243 fragt nach David

SUPER NINTENDO

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Controllern für 70,- DM, Zombies 10,- DM, Worms 20,- DM, World Heroes 10,- DM, Theme Park 20,- DM, Pilot Wings 15,- DM, S. Soccer 10,- DM, Give Go 20,- DM, Tel.: 09376/648

Verkaufe SNES + 2 Controller + Super GB + 5 Spiele, verk. auch N64-Spiele: Lylat Wars, D.K. Racing je 50,- DM, Super Mario Kart 40,- DM, Tel.: 09366/1275 Florian

Verk. Super Nintendo + 2 Controller + 20 Spiele, z. B. Zelda, Donkey Kong für 400,- DM, Tel.: 02331/843681

Super Nintendo + 29 SNES-Spiele + Super Game Boy + 9 Game-Boy-Spiele + 1 Player, Tel.: 03987/551014 Manuel Kunst, für 500,- DM in bar

GAME BOY

Suche Pokémon blaue/rote Version mit Verpackung und Anleitung, Andreas Orwat, Handy: 0173/4827056

SUCHE GAME BOY

Ich suche GBC, wenn möglich, mit Foto Printer, Farbe egal, Tel.: 04555/14856

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe für Game Boy 8 Spiele: Duck Tales, Super Mario Land, Zelda, Soccer, Turtles 2, Kirby's Pinball, Lamb., Solar Striker je 30,- DM, Tel.: 05362/63031 fragt nach Felix!

CLUBS

Ich suche Pokémon-Fans mit Pokémon-Fachwissen, Trefftag ist Mittwoch für alle, die in Erfurt wohnen, meine Nummer ist 3463188, den Rest am Telefon!

Hilfe, ich suche vor lauter Verzweiflung einen Pokémon-Club, der mich aufnimmt, ich zahle auch, was der Club kostet, Tel.: 0791/71194 fragt nach Tanja

SONSTIGES

Verkaufe alle N-Zone-Ausgaben 1-30, P. n. V., verkaufe Hefte auch einzeln, Interesse? Mail an: mrwp@gmx.de oder Tel.: 07141/667357

7. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 15.01.2000, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf: Prinzenstr. 14-17.30 Uhr Tombola: 16 Uhr, Infos & Tische: Tel.: 030/6858756

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe N64-Konsole und Spiele, z. B. S.W. Racer, C&C, Turok 2, XG 2 usw., Top-Preise, Tel.: 0171/1474511 ab 20 Uhr

SUCHE SONSTIGES

Suche den offiziellen Nintendo-Spieleberater von Donkey Kong Country 2, Tel.: 05242/42936

Suche die Nr. 3 des Club Nintendo Pokémon Special, zahle ab 5,- DM, Tel.: 089/80048549 fragt nach Christoph

Suche Game Boy, Nintendo-64-Spiele, PlayStation-Konsole und -Spiele jeglicher Art, Tel.: 06181/16274 oder 0171/5474228

Heft verpasst?

10/99

11/99

12/99

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 10/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 11/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 12/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Die Tipps zu Pokémon übertrafen alle Einsendungs-Rekorde. Es war wirklich nicht einfach, zwischen den Bergen an Pokémon-Post vereinzelte N64-Tipps herauszufinden. Wir hoffen aber auch diesmal wieder euren Geschmack getroffen zu haben und wünschen natürlich allen Einsendern an dieser Stelle ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins neue Jahr! Cheats wie „Bring dein N64 am 31.12. um Punkt 24 Uhr zur Selbstzerstörung" werden natürlich nicht abgedruckt! *Werner Spachmüller*

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstaße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Hot Wheels (D)

Damit der Cheat funktioniert, müssen die komplizierten Zahlenkolonnen im Passwort-Bildschirm eingegeben werden. Bei Falscheingabe erscheint eine Meldung, bei richtiger Eingabe ertönt ein kurzes Jingle.

Bonus-Fahrzeuge und -Strecken: *99T8DTY8VDD7BDDDDD2*
Zusätzliche Bonus-Fahrzeuge: *9PTNPTFN6PNMQPPNPPPL*

Die nun folgenden Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben. Hierzu den Menü-Punkt „Optionen" markieren und den Cheat schnell eingeben:

Tow-Jam-Car:
C-Oben, C-Unten, Z, R, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten
Unbegrenzt Turbos:
C-Rechts, Z, C-Oben, C-Unten, R, C-Links, Z, C-Rechts
Nachtfahrten:
C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts
Spiegelkurse:
Z, R, Z, Z, R, Z, Z
Stealth-Modus:
C-Links, Z, Z, C-Oben, C-Links, R, C-Unten, C-Oben
Maschendraht-Modus:
C-Oben, Z, C-Unten, C-Links, C-Oben, Z, C-Unten, C-Links

Markus Wacker

Paperboy (US)

Die folgenden Cheats werden im Menü „Secret Codes" eingegeben. Hierbei können auch mehrere gleichzeitig eingetippt werden, um diese dann einzeln zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Levelauswahl:	*MAXSUBS*
Unsichtbar:	*INVINC*
Unendlich Zeitungen:	*NOBUNDLE*
Alle Headlines:	*HEADLINE*
Super-Sprung:	*MOON*
Super-Federung:	*ALLJUMP*
Rocket-Booster:	*GOFAST*
Turbo-Modus:	*RUSH*
Zeitlupen-Modus:	*WAKING*
Einzelne Bilder:	*UNTIMED*
Nahsicht:	*MAGOO*
Unsichtbare Hindernisse:	*JUMBLE*
Schreiende Hindernisse:	*SCREAM*
Zeitung nach hinten werfen:	*BACKWARD*
Große Zeitungen:	*SUNDAY*
Kleiner Zeitungsjunge:	*LITTLE*

Achim von Hacht

Herzlichen Dank!

André Amberge - Tony Barthelmann - Simon Bausen - Petra Bockwinkel - Sascha Boeckmann - Alexander Christann - Patrick Ege - Judith Ege - Roland Fritsch - Andreas Fuchs - Daniel Gieser - Anke Groch - Sven Groeger - Stephan Grötzinger - Sascha Hauck - Sven Jaetsch - Emil Kittel - Claude Knöpfel - Dennis Kock - Sebastian Kraemer - Christoph Kraft - Andy Kühn - Tobias Laumeier - Max Lechler - Philipp Leipnitz - Sven Lennartz - Thorsten Lorenz - Fabian Olsson - Tobias Prinz - Marc Redel - Robert Rödl - Tobias Samus - Heiko Schleifer - Sascha Schmitz - Fabian Schulte - Richard Spies - Marcus Stelke - Thorsten Stockhoff - Christian Strunk - Daniel Thiele - Tobias Wackerbauer - Simone Walleck - Alexander Wegmann - Maurice Wilie - Benjamin Wilts - Johannes Zimmer

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geitenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch
Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)
Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer
Textredaktion:
Michael Ploog
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Mediа-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination:
Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitenzahl, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA SONDERDRUCKE:
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1999 59.009 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

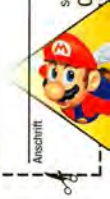
Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name Anschrift Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg



Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 26.1.2000 am Kiosk

DONKEY KONG 64

Fans des niedlichen, hüpfenden Affen und seiner Freunde Diddy, Tiny, Lanky und Chunky werden an unserer nächsten Ausgabe ihre helle Freude haben, denn endlich hat die ziellose Suche nach Banane und Co. ein Ende: Wir freuen uns schon darauf, euch die Komplettlösung der neuen Jump-&-Run-Referenz präsentieren zu können.

VIGILANTE 8: 2. Herausforderung

In der Redaktion rollt die Blechlawine, hochglanzpolierte Sci-Fi-Karossen stürzen sich ins Kampfgetümmel, am Ende hat der Verlierer nur noch Schrottwert. Ganz recht, Activisions temporeiches Rennspiel *Vigilante 8: Zweite Herausforderung* stellt sich in der N-Zone 2/2000 dem Härtetest. Wir werden klären, wie lustig es wirklich ist, die Gegend von unliebsamen Abgasschleudern zu säubern.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Test: Paperboy 64
- Riesenbericht zu Castlevania 2
- 2 exklusive Riesenposter
- Exklusive Pokémon-Aufkleber
- 16 neue Pokémon-Starkarten
- 2 Seiten Pokémon-Zone

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 26.1.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Matthias Glaser

Der 33-jährige Journalist und Illustrator fungiert seit Anfang November als „N-Zone-Redaktions-Opa" (Selbsteinschätzung).

1. Was spielen Sie im Augenblick?
The New Tetris, Banjo-Kazooie, Shadowman, Turok 2, Die 24 Stunden von Le Mans (PlayStation).

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mit *Tetris* und Co. fing damals auf dem C64 alles an, da bin ich wohl etwas nostalgisch. Ansonsten ist mir Abwechslung bei den Genres sehr wichtig. Das ist wie bei Speiseeis, nur Vanille bis zum Lebensende ist doch laaangweilig. Ich mag alle Sorten! Vorteil: Man schaut sich in jedem Genre um und pickt sich dann einfach die Sahnehäubchen raus. *Banjo-Kazooie* zum Beispiel. *Shadowman* und *Turok 2* nutze ich zum Abreagieren nach stressigen Arbeitstagen. Und da ich selbst derzeit kein Auto besitze, ist der *Le Mans-Racer* ein willkommener Ausgleich. Man muss ja schließlich in Übung bleiben.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Banjo-Kazooie kommt hier an erster Stelle, weil das Spielflair einfach genial ist und die witzigen Charaktere sich sofort in mein Herz geschlichen haben. Bei *Shadowman* dagegen fasziniert mich gerade die düstere Spielatmosphäre, selbst wenn der Titel noch ziemlich frisch ist, außerdem ist die Steuerung im Vergleich zur PC-Ausgabe erfreulich gut gelöst. Nummer drei meiner Lieblinge: *Mario Kart 64*. Auch wenn mich die Kollegen andauernd abschießen – ich gebe nicht auf und werde üben, üben, üben ...

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
In hell- bzw. dunkelblauer C64-Vorzeit bestand die Hälfte einer Mehrspieler-Partie immer aus Warten, bis man endlich selber wieder ran durfte. Der eingebaute 4-Spieler-Adapter beim N64 hat damit gründlich aufgeräumt.

5. Welche 64-Bit Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Mein größter Wunsch wird zum Glück bald erfüllt, denn *Ruff & Tumble* für den N64 ist ja demnächst zu haben. Auch auf die deutsche Ausgabe von *Pokémon Stadium* warte ich schon ungeduldig.

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Im zarten Alter von sieben Jahren ging bei mir jede Mark Taschengeld für Flipper drauf, mit acht hing ich dann an den Geldspielautomaten unserer Dorfkneipe ... aber Scherz beiseite: In Wahrheit hat mich der C64 entscheidend beeinflusst. *Ghosts'n Goblins, Donkey Kong, Giana Sisters* und natürlich *Pac Man* sorgten schon dafür, dass ich keine Freizeit mehr hatte. Flippern tue ich aber auch heute noch gerne.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Die Antwort fällt mir gar nicht leicht. Spielspaß und Gesamtwirkung eines Titels sind mir wesentlich wichtiger als das jeweilige Genre. Trotzdem kann ich eine gewisse Vorliebe für Jump&Runs, Action-Spiele und – auf dem PC – Echtzeitstrategie und Adventures ruhig zugeben.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Kurz und knapp: *Mario Kart 64*! Liegt sicher daran, dass ich mich (siehe oben) so gerne von der Piste schubsen lasse.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Selbst wenn ich mich jetzt unbeliebt mache: Vergesst beim Zocken eure Hausaufgaben nicht! Dann schafft ihr es später auch mal bis zum Spieleredakteur.

J3

Starparade N-ZONE

Voltobal

Typ: Elektro
Größe: 0,5 m
Gewicht: 10,4 kg

Beschreibung:
VOLTOBAL wird oft fälschlicherweise für einen Pokéball gehalten. Meist trifft man diese Pokémon in Kraftwerken. VOLTOBAL entwickelt sich zu LEKTROBAL weiter.

I3

Starparade N-ZONE

Krabby

Typ: Wasser
Größe: 0,4 m
Gewicht: 6,5 kg

Beschreibung:
KRABBY hat zwei große Zangen, die es als Waffen einsetzen kann. Das Pokémon hält damit aber auch sein Gleichgewicht. KRABBY entwickelt sich zu KINGLER weiter.

L3

Starparade N-ZONE

Tragosso

Typ: Boden
Größe: 0,4 m
Gewicht: 6,5 kg

Beschreibung:
TRAGOSSO trägt grundsätzlich eine Schädelmaske, daher hat noch niemand sein wahres Gesicht gesehen. TRAGOSSO entwickelt sich zu KNOGGA weiter.

K3

Starparade N-ZONE

Owei

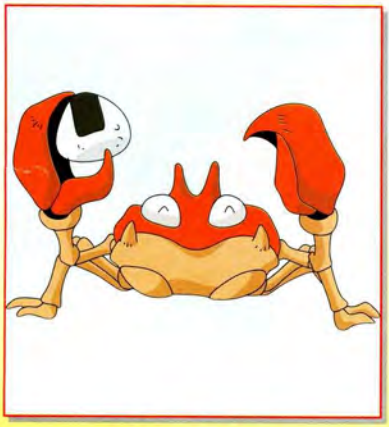
Typ: Pflanze/Psycho
Größe: 0,4 m
Gewicht: 2,5 kg

Beschreibung:
OWEI werden oft für harmlose Eier gehalten. Bei Gefahr greifen diese Pokémon im Rudel an. OWEI entwickelt sich zu KOKOWEI weiter.

N-ZONE

starparade

I3

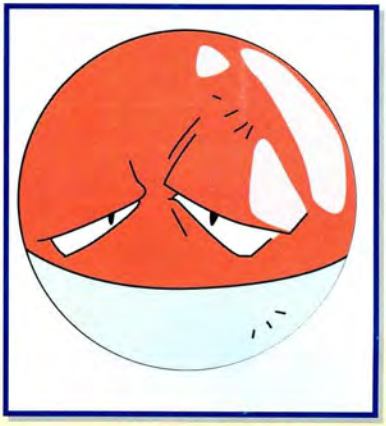


Krabby

N-ZONE

starparade

J3

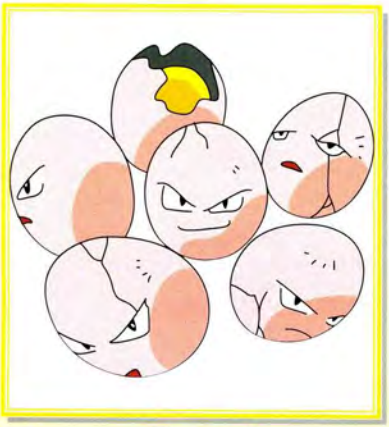


Voltobal

N-ZONE

starparade

K3



Owei

N-ZONE

starparade

L3

Tragosso